時代を逆走し続けて10年目！ ゲームを愛する者へ捧げる専門誌

平成18年6月1日発行第3巻第3号通巻26号

ユーゲー USED GAMES

www.microgroup.co.jp/mm

巻末で新誌名発表!!

2006 6月号
No.25 定価860円
奇数月3日発売

誰もが夢見たファンタジー!!

第1特集

王道RPGの伝説【前編】

シリーズ特集Part.12

エストポリス伝記

特別企画第2弾

レトロゲーム機の運命は!?

電気用品安全法 追跡レポート

UGAME

「UGAME」には ワクワク缶が 詰まっている。

続々登場する「UGAME」シリーズ

DS Lite

近日発売予定 メジャータイプ USB充電ケーブル for Lite（仮）

DS Lite

近日発売予定 伸びるタッチペン for Lite
フィンガーストラップ付き

DS Lite

近日発売予定 カケルタッチペン（仮）

UGAMEホームページ http://www.ugame.jp

問合せ電話番号:03−5846−3880（受付時間 AM11:00〜PM5:00 土日・祝日は除く）

発売元 ユーゲーム コーポレーション 東京都墨田区亀沢4−11−13

※記載の商品はユーゲームコーポレーションのオリジナル商品です。ソニー・コンピュータエンタテインメント社、任天堂社、マイクロソフト社のライセンス製品ではありません。

※OEM商品、オリジナル商品、ノベルティグッズのご用命にお応え致します。お気軽にご相談ください。

◎表紙イラスト：わらしなママ

「RPG」といえば剣と魔法とドラゴン！ゲームパッケージに描かれた美麗なイラストにも心躍らされましたが、やっぱりゲームの中で描かれた、小さなドット絵グラフィックにも想像力をかき立てられましたよね～。というわけで今回は、高橋の友人でイラストレーターの「わらしなママ」さんに、ドット絵で「これぞRPGエンブレム！」的な作品をお願いいたしました。「ユーゲー」としては最後の表紙を飾るにふさわしい作品、ありがとうございました！　新誌名になっても、カッコよくてゲーム愛！　なアートワークとますます充実の誌面をお届けします！　次号からの「新ユーゲー」を、よろしくっ☆

◎表紙デザイン：高橋みどり
（マイクロハウス クリエイティブ事業部）

広告索引

ユーゲームコーポレーション	P.2
ゲーム探偵団	P.71
エーツー	P.72～73
おじゃま館	P.83
リバティー	P.99
マイクロマガジン社	P.134
i－revo	裏表紙

特別企画第2弾

❶ どうなるPSE法？　レトロゲームに明日はあるのか？
電気用品安全法　追跡レポート　4

❷ UG Topics 天然色スペシャル　13
❸ **[新コーナー]** 幻のゲームを追え！　16

第1特集

❹ 誰もが夢見たファンタジー！
王道RPGの伝説【前編】　18

❺ ウルティマシリーズ　20
❻ 夢幻の心臓Ⅱ　22
❼ カレイドスコープ　24
❽ コズミックソルジャー/サイキックウォー　26
❾ 闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光　28
❿ ザ・ブラックオニキス　29
⓫ デジタル・デビル物語 女神転生　30
⓬ 覇邪の封印　32
⓭ 桃太郎伝説　34
⓮ ファンタシースター　36
⓯ ウィザードリィ（Ⅰ～Ⅲ）　38
⓰ 邪聖剣ネクロマンサー　40
⓱ 真田十勇士　41
⓲ サバッシュ/サバッシュⅡ　42
⓳『サバッシュ』の生みの親 三遊亭円丈師匠 PCゲーム・インタビュー　44
⓴ ファンタシースターⅡ　50
㉑ 天外魔境ZIRIA　52
㉒ MOTHER　54
㉓ PCゲーム誌の思い出　57
㉔ エメラルドドラゴン　58
㉕ ローグ系RPGとは？　60
㉖ シャイニング＆ザ・ダクネス　62
㉗ 天外魔境Ⅱ　卍MARU　64
㉘ ルナ　ザ・シルバースター/エターナル ブルー　66
㉙ 新桃太郎伝説　68

㉚ ゲーム音　74
㉛ 読者プレゼント　76
㉜「全てはファミコンのために。」　78
㉝ プレイステンレス　84
㉞ 美食倶楽部 バカゲー専科　88
㉟ 取説図書館　90
㊱ 夢のゲーム学　92
㊲ **[買い物企画]** 発掘!!オーバードライブ　94
㊳ 妄想エンジン　コアグラフィックス　96

シリーズ特集 Part.12

㊴ エストポリス伝記　100

㊵ 今月の一本　114
㊶ PCゲーム考古学会　118
㊷ G.P.ぽんズのギリギリGAME OVER　120
㊸ **[新コーナー]** Free Play　121
㊹ 読者コーナー「ユートピア」　124
プレゼント当選者発表　134
㊺ ゲーム Shop　You＆G（ゲー）　135

10周年プロジェクト　新誌名決定!!　141

定期購読のご案内　143
好評既刊本　144
バックナンバーのお知らせ　145
編集後記／次号予告　146

本文中の価格は発売当時のものを参考のために掲載したもので、特に表示がない限りは税抜き価格です。現在もその価格で購入できることを保証したものではありません。ご了承ください。

本誌での略称 FC…ファミコン　SG…SG-1000　SCV…スーパーカセットビジョン　MKⅢ…セガマークⅢ　FCD…ファミコンディスク　PCE…PCエンジン　PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　MD…メガドライブ　GB…ゲームボーイ　MCD…メガCD　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GG…ゲームギア　SFC…スーパーファミコン　SS…セガサターン　PS…プレイステーション　VB…バーチャルボーイ　FX…PC-FX　N64…ニンテンドウ64　GBC…ゲームボーイカラー　NGP…ネオジオポケット　DC…ドリームキャスト　WS…ワンダースワン　NGPC…ネオジオポケットカラー　PS2…プレイステーション2　WSC…ワンダースワンカラー　GBA…ゲームボーイアドバンス　GC…ゲームキューブ　Xbox…Xbox　DS…ニンテンドーDS　PSP…プレイステーションポータブル　360…Xbox360　PC88…PC8801　PC98…PC9801　X68…X68000　TOWNS…FM-TOWNS　Win…Windows　Win/XP…Windows（XP対応）

ジャンル表記 ACG…アクションゲーム　STG…シューティングゲーム　SLG…シミュレーションゲーム　RPG…ロールプレイングゲーム　ARPG…アクションRPG　SRPG…シミュレーションRPG　AVG…アドベンチャーゲーム　AAVG…アクションAVG　FPS…ファーストパーソンシューティング　レース…レースゲーム　テーブル…テーブルゲーム　パズル…パズルゲーム　音ゲー…音楽ゲーム　格闘…格闘ゲーム　スポーツ…スポーツゲーム　その他…その他

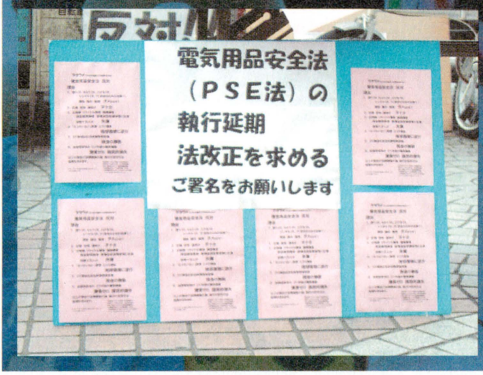
ユーゲー
2006 6月号 No.25

© 2006 MICRO MAGAZINE

どうなるPSE法？　レトロゲームに明日はあるのか？

電気用品安全法追跡レポート

特別企画第2弾



前号でも大きな反響を集めたPSE法問題。2月以降、新聞・テレビでも大きく取り上げられ重い腰を上げた経済産業省だが、依然として法改正は拒否。はたしてレトロゲームは今後も楽しめるのか？　各界の動向を報告する！

◎取材／文＝昼間たかし

世論の高まりに右往左往 ビンテージからレンタルへ 経済産業省の夜と大混乱

新聞・テレビも注目し経産省へ批判が集中！

24号「ユーゲー」緊急記事で驚いた方も多い、電気用品安全法（以下PSE法）。多くの電気用品の猶予期間が3月末をもって切れ、4月1日波乱の中で執行された。

1月に入ってからさまざまな形でユーザーや中古業者に「PSE法で4月から中古品が販売できなくなる」との噂が広まり、2月下旬からは新聞など大手メディアもこの問題を取り上げ始めた。それに伴って業者のみならず、地方自治体や政府内部からもPSE法の執行延期を求める意見が相次いだ。当の経済産業省（以下経産省）は「古物商の方々に（所管の）警察を通じて周知したのは2月からだった」と周知不足を認めたものの、4月の執行に固執し、さらに批判の声を高める結果となった。

こうした世論の盛り上がりの中で、被害を被る業者のみならず、ユーザーからも新たな動きが盛り上がった。音楽家・坂本龍一氏らの呼びかけにより日本シンセサイザープログラマー協会（JSPA）が、PSE法の楽器類への規制緩和を訴える署名活動を展開。さらに、インターネットを中心に集まった有志による署名活動も、全国規模で広がった。

3月10日には、衆議院第二議員会館で国会議員・業者・ユーザーが一丸となってPSE法問題を考える集会を開催。平日にもかかわらず多くの人々が駆けつけ、問題への関心の高さを示した。

こうして、経産省への批判は加速度的に増していったのである。

欄外レポート①：3月24日の記者会見に突如現れた経産省・消費経済政策課は、PSE法を管轄する製品安全課が属する商務情報政策局消費経済部の“筆頭課”。つまり、トップが出てきたことで混乱を回避する意図があったと見られる。当然、取材を申し込んだのだが「忙しい」という理由で拒否。

かんたん解説
2006年1月～4月こんなにドタバタPSE法

1月

中古業者間に、PSE法の情報が流れ始める
中古量販店・中古楽器店などには、買い取りの中止予定を告知するところも

2月

10日　ラジオ「林原めぐみのHeartful Station」でPSE法が取り上げられる
11日　中古量販店「ハードオフ」が、06年4月で猶予期間終了となる
　　電気用品の買い取りを中止
15日　有志により、PSE法の改正を求める署名活動が開始される
　　同日、古物商を管轄する警察庁に経産省から初めて連絡
17日　経産省が、猶予期間が5年の電気用品の販売猶予期間終了を告知
18日　坂本龍一氏らの呼びかけで、「日本シンセサイザープログラマー協会」が
　　PSE法の規制緩和を求める署名を開始
24日　アイシェアの行った世論調査で、約65％がPSE法の内容を知らないことが
　　明らかに

3月

07日　「もったいない運動」を進めている千葉県松戸市の川井敏久市長が、
　　二階経産大臣に要請文を送付
09日　衆議院第二議員会館で緊急集会
10日　小池百合子環境大臣が、経産省の広報不足を批判
　　同日、PSE問題を考える会」(小川浩一郎代表)が、
　　経済産業省の担当者から説明を聞く会を開催
14日　経産省がビンテージ品を除外する「特別承認制度」を発表するも、
　　不十分な内容のため猛反発を受ける
18日　東京・高円寺でPSE法反対デモが開催される
19日　東京・上野でもPSE法反対デモ
24日　PSE問題を考える会・小川浩一郎代表と、経済産業省・福田秀敬消費経済
　　政策課長が記者会見。暫定措置として、リサイクル業者などが中古品を販売
　　した後、自主検査でマークを付けるまでの間について、同マークを義務づけ
　　た電気用品安全法の対象外となっている「レンタル」とみなすことを発表
26日　東京・新宿駅前で大規模署名・ビラまき
30日　経産省が、中古業者向けの検査方法などの講習会を開始する
　　同日、14日の発表に基づく「ビンテージ品リスト」を公表するが
　　内容の不備に批判続出

4月

01日　PSE法施行開始

3月9日、衆議院第二議員会館での緊急集会の様子。さまざまな参加者から意見が出された

3月18日に行われた反対デモ。中には「ファミコン」や「マークⅢ」などゲームハードをもってデモに参加する人も

3月26日の新宿情宣。一般人の関心も高く、反対への署名活動が活発に行われた

レンタル方式の導入は一時の休戦に過ぎない

世論の流れに経産省は3月14日、ビンテージ品を除外とするガイドラインを発表。だが対象となる電気用品は、楽器・カメラなど一部にすぎず、ビンテージ認定の基準すら示せないお粗末なもの。

結局、執行を前に3月24日になって中古業者の一部で構成される「PSE問題を考える会」(小川浩一郎代表)と経産省が、客にレンタルする方式での販売を容認することで合意した。だが、その席での発表を見る限り、まだ反対派が勝利したとは言えない状況だ。

「販売後検査するならば、PSEマークをつけなくてもよい。法的にはレンタルだと解釈する。検査機器がいきわたらない間の想定」(福田秀敬・消費経済政策課長)

一部マスコミは「中古販売を実質容認」と報道したが、これは、検査機器が行き渡るまでの〝暫定措置〟。危機が先延ばしされただけの状態に苛立ちは募る。

欄外レポート②：リサイクルを推進しながらも、今回の対応で遅れを取った感がある環境省。非公式ながら「まだ、省に昇格して間がないので……」との発言も。

検査導入か？　それとも徹底抗戦か？
ユーザーも熱く見守る中古ショップの動向

自主検査の導入は困難ではない

中古販売業者間でも検査の導入の有無をはじめ意見が分かれる中、積極的に検査導入を表明している業者も現れた。

秋葉原の中古ゲームショップ「フレンズ」も、検査導入を検討している店舗のひとつ。同店の店長・佐藤さんは、周知を徹底しなかったなど経産省の対応に問題があったと指摘する一方で、PSE法自体は必要だと話す。

「検査をすれば販売できるのですから、これまでいいかげんな検査を行ってきたショップが取り扱えなくなるだけ。正しい検査をして販売すれば当然、安全性も保証されるのでユーザーにとっても理想的なのではないでしょうか」

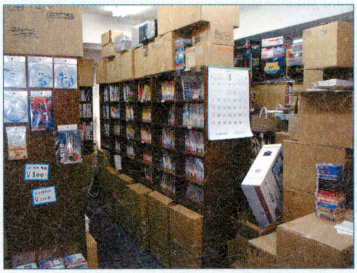
佐藤さんによれば、半導体の寿命は約20年。今後劣化によって事故が起こる可能性を考えれば、今回のPSE法の目的は理にかなっているというのだ。

「100ボルトのコンセントを直に入れている電源内蔵型の場合は、劣化による爆発事故の恐れがあります。だから、PSE法自体は間違っていないと思いますよ。また、現行法では再検査の義務がない。むしろ発売後10年を経た製品には再検査を義務づける措置を設けるべきではないでしょうか」

多くの中古販売店が検査機器をそろえることや、実際に検査をすることは困難だと訴える中で、佐藤さんは検査の導入がそれほど困難なこととは考えていない。

「1000ボルトの通電検査をするだけで、電源部分を載せ替える改造を施すわけではありません。書類などが面倒な点を除けば、何秒もかからない。これまでの動作チェックに比べて大した内容ではないと考えています」

同店で現在行っている動作チェックの内容は、通電チェック→リセット&スタートを連発→コントローラを連打してレスポンスのチェック→ケーブル類の接触不良やCD-ROMの読み取り確認という内容。同系列のショップの中では特に丁寧な部類だ。



電気工事の知識にも明るい「フレンズ」では、検査は困難ではないと話す

さらに同店ではすでに、PSEマークを付与するための外注先を見つけてあるという。

「書類のやりとり等も含めて、信頼できる業者にすべて委託する予定です。ただ、現段階では中古品の検査が不要になる可能性もあるので4月中は様子見です」

では、4月1日からはどのような対応を考えているのだろうか。

「レンタル方式は行いません。証明書や貸出票をつくる手間、それにレンタル業の許可が不要なのか否かが不明だからです。4月1日からは買い取りは行いますが、販売はしばらく自粛します」

検査が可能にもかかわらず、状況を見極めるために、販売自粛というのもユーザーにとっては迷惑な話だ。この原因もやはり、経産省の迷走にあるだろう。

欄外レポート③：ゲーム機本体の買い取りを継続する理由としては「本体だけを売るユーザーは少なく、同時にソフトも売りにくる」ということも大きな要因だ。

特別企画 第2弾

どうなるPSE法？　レトロゲームに明日はあるのか？

電気用品安全法 追跡レポート

検査の導入に反対の意見も

多くの中古ショップでは、製品の安全性に対して既に十分な注意を払っており、PSE法に基づく検査が必要なのか？　をめぐり大きな隔たりが見られる。

「現状でも販売事業者は、自主的に検査を行って危険な製品は修理するなり廃棄するなりの措置をとっています。新たにPSE法に基づく検査を行う必要があるとは思えません。現在でも分解しての検査を行って、漏電などの危険がある製品については修理なり廃棄なりしています。さらに、検査時に1000ボルトの電流を流せば製品が劣化することは確実です。カミナリを落としたあとで販売するようなものです。そんな品物を売るわけにはいきませんよ」

そう話すのは、PSE法に反対するデモ活動を行ってきたリサイクルショップ『素人の乱5号店』の松本哉さん。松本さんは、新品の場合は生産ラインからの抽出検査なのに、中古品の場合は全品検査をしなければならない、その不合理さに強く反発している。

「PSE法改正なのか経産省がガイドラインを示すのか、どちらでも構わないが、PSE法から中古品適用除外がされない限り安心はできません。極端な話かもしれませんが、検査を行う業者は〝裏切り〟ではないかと感じます。彼らは法律を廃止しようとする気がないわけですから。徹底抗戦の立場になってもらいたいですね」

極めてラジカルな主張をする松本さん。では、レンタル方式についてはどう考えているのか？

「イカサマです。いずれ検査機器を導入しろということですから、これで勝ったと思うのは間違いです。経産省としても法律のひどさがわかっているから、懐柔策として打ち出してきたのではないでしょうか。また現状は、検査機器がないから猶予期間を延ばしているにすぎない。これがいつまた、検査機器がそろったので方針変更になるのかは、まったくわからないのです。もし、最悪の事態としてPSEマークのついた製品しか販売できなくなった場合は、従わざるをえません。しかし、経産省が、いくら検査機器や機関をそろえたとしても不安です。検査でPL法（※1）からは適用除外となったとしても、なにか事故のあった場合、お客からの文句が出ないはずがありませんから。現状でも、〝壊れた〟とクレームが、ひっきりなしにあるんです。ウチのような零細店舗では責任がとれません」

そんな同店では、4月1日以降もこれまでと変わらぬ販売を継続している。

「いざとなったら、摘発されて裁判で正当性を明らかにすれば、よいのではないでしょうか？」

検査導入か否か？　中古販売店でも4月1日を過ぎてなお、大きく揺れている。

「素人の店」はゲーム機のほかにも、テレビや楽器なども取り扱う

要注目！ 各ショップそれぞれの声

◎ハードオフ

全店に検査器を配備し、6月1日よりPSE法に基づく検査を行った製品を販売予定です。但し、検査の手間とコストに見合わないと考えられる低価格のジャンク品については、販売しない場合もあります。

◎ネットショップ駿河屋

3月24日の発表を受けて、今後の対応を検討中です。サイトにはPSE法による買い取り中止の旨を掲示しましたが、ギリギリまで買い取りを続け、売れ残りはお客様にプレゼント等の対応を考えていました。

（※1）PL法　製造物責任法のこと。製品の欠陥によって身体や財産に損害を被ったことが証明できた場合、被害者は製造会社などに対して損害賠償を求めることが出来る、と定められている。

欄外レポート④：「現段階ではPSE法による損害は出てない」と話す中古ショップが多い中、2月から処分セールを行ったハードオフは金額は明らかにできないが、損害があったことを認める。また、リサイクル店・素人の乱では「デモなどの活動に忙しく売上激減。PSE法がつれる前に店がつぶれそう」とも。

国会議員にも聞いてみました PSE法、どうすればいいの？

経産省のゆがんだ対応に声を上げてゆきます

――日本共産党・塩川てつや衆議院議員

【日本共産党 塩川てつや 衆議院議員】
1961年埼玉県生。市役所勤務、党専従を経て政界入り。現在、衆議院経済産業委員会委員。

塩川議員は、各地で行われたデモや集会にも積極的に参加している

「署名やデモは、経産省を動かす力として大変有効でした。国会集会の時には、ネットで見て来たという人が大勢いたことに、今どきだなあと感じました。声を上げれば政治は変えられるんだと、多くの人が実感したことは、今後も大きな財産になるでしょうね」

多くの人が声を上げたことが成果につながった、と評価する塩川てつやさん。4日前に急に決まった集会にも出向いてメッセージをおくるなど、現場でも熱心に活動してくれた。塩川さんになぜここまで運動が大きく盛り上がったのか聞いてみた。

「今の若者が独立しようとすれば、おのずと中古品を買わなければならない。3月26日の新宿集会で、ビラを配っている人に参加している理由を聞いてみましたけど、〝使えるものを国が勝手に規則を変えて、捨てさせるのはおかしいじゃないですか〟と話してくれました。有用なものを廃棄させることへの怒りは、国民のすべてに広がっていたんです」

そんな塩川さんは、これまでの経産省の対応をどのように見ているのだろうか。

「まず経産省は、中古市場の規模を見誤っていました。リサイクル業者を無視できる存在だと判断していたのです。ところが実際には数万社が存在し、その背景には多くの消費者があったのです。その結果、3月24日には自分たちの解釈をねじ曲げてまで販売を認めざるをえなくなったのだと思います。中古品、この場合電気用品は、旧法の電気用品取締法ですでに一度は安全性が確認されている製品。それを販売する点にだけ着目して、再検査を要求するのが不当なのではないでしょうか」

塩川さんは、3月24日の発表で、実質販売が容認されたと見ているが、それでも告示や法改正の形で中古品が対象外であることをはっきりさせることが必要だと考えている。

「経産省もメンツがあるから、一度やったことを変えろというのは難しいかもしれませんが、誤りがある以上正すのは当然でしょう」

今後は、経産省が開催する中古業者向けの講習会の内容なども見極めつつ、他党とも連携して中古品の除外を明確にさせる方針だ。

欄外レポート⑤：今回の騒動で、閉店を余儀なくされる店舗もあったが、こうした店舗に対して国が賠償すべきか？　という質問には両議員とも「そこまで踏み込む施策は困難と」否定的。

特別企画 第2弾

どうなるPSE法？　レトロゲームに明日はあるのか？

電気用品安全法 追跡レポート

通常国会中に議員立法を目指します

――民主党・川内博史衆議院議員

【民主党 川内博史 衆議院議員】

1961年鹿児島県生。現在、衆議院沖縄および北方問題に関する特別委員会委員長。民主党ホームエンタテイメント議員連盟事務局長も務める。

「3月24日の発表は、経産省が中古業界側の要望を了解する形で、緊急避難的な回避策を取っただけで、PSE法の本質的矛盾は解消されていません。その前にも坂本龍一さんたちを黙らせようとして、ビンテージを除外する対応策を発表したわけですが、これはより反発を強める結果になった。これによってギリギリまで追い詰められた経産省は、強引な法解釈をして、みなしレンタル容認を打ち出してきたのです」

この間、一貫してPSE法問題に取り組んできた川内さんは、ここまで無理な解釈をする法律はほかに聞いたことがないと批判する。

「経産省としても、今までの不手際を認めたうえで混乱を回避しようと一生懸命がんばりました。しかし、根本的な過ちであるPSE法に中古品の扱いの項目が抜け落ちていることをいまだに認めない」

そもそもPSE法は、平成10年の規制緩和推進3カ年計画の中で、当時の通産省が国の基準・認証制度を見直す中で成立した法律だ。ところがその審議を行った時、中古品の扱いについて誰も気づいていなかったのだという。

「製造販売での規制緩和の流れの中で成立した法律ですから、当然誰もが新品を対象にしたものだと思い込んでいたのです」

川内さんは、現行のPSE法に基づいて中古業者が検査を行うようになれば、新たにユーザーとの間にトラブルが発生する可能性を指摘する。

「中古業者が製造事業者の届出をして、自主検査をしてPSEマークを付することになれば、いくら経産省がPL法の定義する製造事業者ではないと説明しても、ユーザーからPL法に基づいて民事訴訟を起こされる可能性は十分にあります。そうしたトラブルを未然に防ぐためにも、法律を改正するしかないと思います」

3月22日には民主党議員に呼びかけ、「PSE法議員懇談会」を立ち上げた川内さん。解決策は法改正であることを強く訴える。

「中古販売業者に製造事業者の届出をさせるという考えは法解釈として強引。それでは大臣や役所が都合よく法律を解釈してよい、ということになってしまう。中古品の扱いをきちんとPSE法の中に明記することが、法治国家の原理原則です」

今期国会中には、超党派による議員立法を提出して法改正を目指す方針だが、心配なのは国会で過半数を占める与党の動きだ。

「与党は政府と一体ですから、直接アクションを起こす動きは今のところありませんが、みなさん心の中では、PSE法はおかしいと考えていらっしゃるようです。ブログにも書きましたが前農水大臣の岩永峯一さんなんか、経産省の審議官に〝もう一度きちんと説明に来い〟と怒鳴ってましたからね」

今後は、川内さんをはじめとした国会議員の活躍に期待が高まるが、ユーザーとしてはなにかするべきことはあるのだろうか。

「法改正に向けて、ブログ上でも法案を公開しますので、みなさんからも意見を頂き内容を磨き上げていきたいと思います。コメントやメールで意見を寄せてください」

欄外レポート⑧：民主党・共産党以外の野党の動向

●社会民主党→国会議員数自体が減少しているため、対応できず

●新社会党　→反対情宣に、宣伝カーを貸してくれたが情宣当日は参加できず

ゲームを守るためユーザーも立ち上がった 声なき声はこうやって集まった！

結集

ネットを活用して情報収集／仲間集め

電話にメール、さらには、署名活動や集会、デモとさまざまな形で盛り上がったPSE法反対運動。そのプロセスを分析してみた。

PSE法に反対するイベントに参加していた人の顔ぶれは、さまざま。もちろん男女や年齢は関係ナシ。それもレトロゲームユーザーや音楽愛好家のみならず、真空管マニアや電気工作趣味といった人も。さらに高円寺デモに京都からやって来た女子大生は「古いミシンを集めている」とか。そもそも、彼ら彼女らはどういった形で、情報を集めたのだろうか？　いつ頃PSE法を知ったのか尋ねてみると、業者・ユーザーともにほとんどが「1月頃にウワサや報道で」と回答。そして先に記したように、みんなそれぞれ自分の仕事や趣味に深くかかわる問題だから独自に調べた、という。そのために役だったのは、やはりインターネット。ネットのPSE法反対サイトで知識を高めた人たちは、よりリアルタイムな情報を求めて〝2ちゃんねる〟やソーシャル・ネットワーキングサイトの〝ミクシィ〟を活用した。

「〝ミクシィ〟はある程度まで誰が発言をしていたかわかるので、〝2ちゃん〟より信頼や親しみを持てました」との意見もあったが、大多数は両方を併用していたようだ。また経産省に動きがあった場合は、すぐに電話をして詳細を確認、その内容がアップされていたので、ネットを小まめにチェックしていれば、憶測や噂に惑わされることなく正確な情報を共有できたことも、注目すべき点だろう。

発信

知識を得るだけでなく自らも発信者に

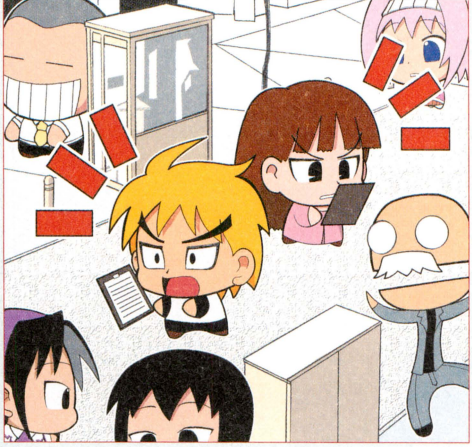
こうした中で、運動がネット内にとどまらずリアルになっていったのは、2月からネットを中心に集まった有志によって、署名活動が開始されたことが大きなきっかけだ。ユーザーたちも、それまで集めた情報から当然、なにかしなければという思いはあったはず。こうして、個々のスキルに応じて多様な反対運動や意見交換が展開された。署名活動はできないけど自分のブログで宣伝、経産省に抗議メールを送る、有志サイトの署名用紙をダウンロードして職場や学校で集める……などなど。

誰もが無理することなく運動に参加できたのは、これまでネットで交流を深めてきた人々が、この問題を真剣に考え、より効果的に経産省に向けて声を届ける方法を求めていたからだ。だから署名活動やビラまきも違和感なく受け入れられた。ただ、署名やビラまきなんて当然未知の領域。駅前で勝手に署名活動を行ってよいのか？　そもそも、どこで署名用紙を印刷すればいいの？　などといった質問が飛び交ったが、ネット上ではそうした初心者たちにも知識を持った人から丁寧なアドバイスが行

欄外レポート⑦：レンタル容認を打ち出した経産省に対して「組織ぐるみの脱法行為容認」・「国会軽視ではないか」など、ほかの省庁からも反対の声が上がっている。また、レンタル方式では帳簿上〝資産〟が存在することになるので、事業者は税務処理をどうすればよいのか？　という点も未解決のままだ。

われ、次第にノウハウが蓄積されていったのである。

特に署名用紙やビラの入手に効力を発揮したのが、「セブンイレブン」のコピー機に搭載されている〝ネットプリント〟機能。これは、インターネットにアップした文書や画像が、店頭のコピー機から取り出せる便利なものだ。こうした機器の活用によって、署名活動は全国規模に広がっていった。



署名活動

初めての活動から継続した活動へ

さて、署名用紙もビラもそろえての宣伝活動。初心者には、ドキドキする行為なのだろうが、オフ会ムードで大勢の人が集まった。その後、宣伝イベントの開催はかなりハイペースに。3月中旬には「じゃあ、俺が主催してやるぜ」と名乗りを上げる人が次々と出てきて、週に何度も行われる状況となった。たとえば、〝2ちゃんねる〟を中心に呼びかけられた3月17日のイベントは、お茶の水・秋葉原・新宿・代々木・高円寺で同時多発署名運動を計画。こうしたパワーを見て「ネットだけでは、我慢できず」参加したという人も多かった。

街頭

デモへの参加はマナーも守って

そうした自主的な活動の集大成として行われたのが、東京・大阪で開催された街頭デモだろう。開催まであまり準備期間がなかったにもかかわらず、予想以上に多くの参加者が集まった。これもやはり、ネットの力が大きかった。参加者の大半は「デモは初めて。ネットで見てきました」と話している。それも、単独参加だけではなく、友達同士やカップル、子連れなど構成もさまざま。そのためPSE法がレトロゲームユーザーや、音楽愛好家だけではなく、一般消費者にも深くかかわる問題だということを肌で感じられたのではないだろうか。また、デモというと、みんなで声を合わせてシュプレヒコールを挙げる、というイメージがあったが、実際にはそれぞれ自主的にビラをまいたり、署名を集めたりしていた。さらに「デモの趣旨を沿道の人に理解してもらうために」と、プラカードや電光掲示板を持参したり、自作の歌を披露する人も。宣伝用トラックからはゲームミュージックが流れて、半ばお祭りムード。初参加の人も政治運動にありがちな、怖い、難しい、暗くてダサイというイメージが一変したことは想像に難くない。またある参加者の「みんな、煙草を投げ捨てなかったり、マナーを守っていたのが好感触」というコメントが印象的。

ネットの利点が最大限に利用されたPSE法反対運動。今後も危機が迫った時は、皆が集まってくれることを願ってやまない。

◎イラスト＝神楽つな

欄外レポート⑧：PSE法施行を前に、不法投棄も増加。あるリサイクルショップでは店頭にアンプが捨てられていたこともあったとか。その一方で、買い取り価格も下落したため、良品が安く集められたという声も。

『電気用品安全法』、読者だって言いたい!

前号の特集で「電気用品安全法」について意見を寄せてほしい、と書いたところたくさんのハガキやメールを頂きました。あらためてこの問題に対する、「ユーゲー」読者の関心の高さが伺えます。さっそく読者の生の声をお届けしましょう

◎今後も動きがあれば、またやってほしい
(大阪府　ABA)

◎「電気用品安全法」について、国は我々に対し周知徹底させてきたのでしょうか?　猶予期間が迫ってきて私は知りました。正に寝耳に水です。国が言っていることは、古い物はさっさと処分し、新品に買い替えなさい!　としか聞こえません
(長崎県　ジーンズ)

◎この記事を読んで、DCをすべり込みで購入
(神奈川県　兵部)

◎シンセとかβデッキとかLDとか…問題ありすぎ!
(山口県　てつはれい)

◎中古買ってどうなるかなど、基本は自己責任でけっこう。中古品商売は顔ぶれこそ変わっても昔から存在した、立派な商売である
(愛媛県　セサミンX)

◎行政の「ゲームという文化(彼らに文化という認識はないのだろうか?)は、この日本に存在する必要なし」と言わんばかりの無神経さ。PSE法を認めるということは、ゲームの歴史そのものを否定することになりはしないか?
(愛知県　もりそば)

◎何をいまさらという感じです。なぜもっと政治に関心をもたないのか、無関心にもほどがあるという気持ちです
(愛媛県　ジャンクおやじ)

◎ただ憤りしか感じません。いちユーザーとして何かできることはないか、と考える日々です
(東京都　山口将則)

◎法に携わる人間がこんなんでいいのでしょうか?　分からないことは見聞や勉強で補えばいい。ただし今回の行政の対応には納得できない
(福岡県　ホアキン)

◎この問題で中古ハードが4月からもう買えないと知り、ドリームキャスト本体を3台ゲット
(埼玉県　ぴゅう太郎)

◎PC-FXを完品980円で買いました(静岡県　FD3S)

◎まったく国会ってやつは勝手に新法成立させといて、告知もしないんだから。寝耳に水だったよ
(岡山県　原雅人)

◎何でこんな状況になってンの?　です
(青森県　んまゅか)

◎コレクターにとっては深刻な問題
(愛知県　ポポ)

◎自由が阻害されるのはイヤだ
(新潟県　ZENON)

◎PSE対策のためDC2台購入。1台不調なのだが、中古なので返品できず。墓まで連れて行きます。もう
(栃木県　悪の道)

◎古いゲーム機をなるべく長く大事に使うための、メンテナンス講座があれば便利だと思います(山形県　ダーク)

◎あちこちから抗議の声が上がってます。みんなで経産省にブーイングを!
(東京都　ミラクル◎レフティ)

◎いまだ迷走し続ける法律……。迷惑してます
(大阪府　北倉かずい)

◎「レンタルってことで売ってもヨシ」そんなら、やるな!　ザル法です
(愛知県　四谷言成)

**中古ゲーム機の販売に関して、最悪の状況だけは避けられた
今回のPSE騒動だが、多くの人が指摘するように、
3月24日の「レンタル容認」も「機器がそろわない間の暫定的な処置」であり、
根本的な問題解決ではない。この本がでる頃には施行から1カ月がたち、
新たな動きがあることも予想される。
引き続き編集部でも情報を収集し、発信を行っていきたいと思う。**

読者の皆様の「電気用品安全法」に対するご意見を募集しています。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロマガシン社　ユーゲー編集部
Eメールでの投稿も可。ug@microgroup.co.jpまで

ゲーム配信サイト「i-revo」好評稼働中!

古いゲームを遊ぼうとすると、いざ入手をしようにも難しいことがある。目当てのゲームが手に入るかどうかはレトロゲームファンにとって切実な問題だ。気軽にちょっと遊んでみたい……そんなときに役立つ、インターネットのゲーム配信をご紹介しよう。 Text by 山本悠作（編集部）

今回紹介するサービス「i-revo」は、ファミコン、スーパーファミコン、ＰＣエンジン、ＭＳＸのソフトを、パソコン上で遊べるようにしたデータを配信しているポータルサイト。ゲームのページを開いてみると、『沙羅曼蛇』のＦＣ版、ＭＳＸ版、ＰＣＥ版が３機種同時に配信されていたり、『イー・アル・カンフー』がＦＣ版とＭＳＸ版の２種あったりする。嬉しいこだわりである。違いがわかる人ならわかるはずだ。ゲームが好きでなければ、こんなラインナップにはなるまいッ！　というわけで、同サービスのスタッフにお話を伺った。

「懐かしいゲームをそろえるのはもちろんですが、『グラディウス』や『沙羅曼蛇』とか、複数のハードで発売されたタイトルは、各ハードごとに違う魅力がありますよね。１タイトル数バージョンの同時配信は絶対に譲れないところでした。キーレスポンスや音の再現についても、オリジナルに忠実なものを目指しています。ユーザーさんにＭＳＸのゲームが載っていたりすると、懐かしくて嬉しいんです。でもレトロゲームはソフトもハードも入手しづらいですよね。プレミアがついているものもありますし、遊びたいと思ってもなかなか遊べないことがあります。そこで、気軽にゲームを遊べるサービスにしました。私自身もマニアですので、マニアックなリクエストにも応えていきたいですね」

データのレンタル価格は、24時間は210円から、1週間は525円から。ゲーセン感覚で楽しめそうだ。会員登録（無料）をすれば、データを購入して無期限に遊ぶことも可能だ。代金はWEBマネーかクレジットカードで支払う。

このゲーム配信はポータルサイト「i-revo」のサービスのひとつとなっており、登録者は個々にブログを持つこともできる。ゲーマー同士の交流も楽しそうだ。興味を持たれた方は同サイトを訪れてみてはいかがだろうか？

編・集・部・山・本・お・薦・め・ソ・フ・ト

『夢大陸アドベンチャー』(MSX)

『けっきょく南極大冒険』の知る人ぞ知る続編。舞台は氷上から水中、果ては宇宙まで。病に倒れたペン子姫のためにペン太郎は行く！

本誌読者全員にプレゼント！　下記URLからアクセスすると、MSX版『夢大陸アドベンチャー』を無料で遊べます!!

http://game.i-revo.jp/micro/

参加ゲームメーカー（五十音順）／配信タイトル

- アトラス（真・女神転生、真・女神転生Ⅱ、真・女神転生if…、魔神転生）
- 工画堂スタジオ（シュヴァルツシルト）
- コナミ（グラディウス、沙羅曼蛇、ツインビー、悪魔城ドラキュラ、魂斗羅、魔城伝説、スペースマンボウ、他）
- コンパイル（ザナック、にゃんぴ、アレスタ、アレスタⅡ、ルーンマスター、魔王ゴルベリアス、他）
- データイースト（B-Wing、ウイニングショット、サイドポケット、バギーポッパー、魔界八犬伝SHADA、他）
- デービーソフト（フラッピー、レイラ、ヴォルガードⅡ、鉄道王、頭脳戦艦ガル）
- 日本テレネット（アークス、Gaudi、ダークキングダム、パズルボーイ、夢幻戦士ヴァリス、他）
- ハドソン（THE功夫、ビクトリーラン、ニュートピアⅡ、ファイナルソルジャー、ソルジャーブレイド、他）
- ワークジャム（探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件、探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…）

※ラインナップは4月10日現在のものです。 ©2006 Internet Revolution

i-revo ゲーム　公式サイト ▶ http://game.i-revo.jp/

『半熟英雄』『FFⅣ』の時田貴司氏参加の演劇ユニット「Pures」の旗揚げ公演迫る！

『半熟英雄』『ファイナルファンタジーⅣ』などでおなじみ、スクウェア・エニックスのプロデューサー時田貴司氏参加の演劇ユニット「Pures」の発足公演が、2006年5月3日（水）～6日（土）にかけて新宿シアターモリエールにて上演される。

タイトルは「終わらない僕たちの夜～The spring time of life～」で、原作・企画を担当する時田氏、演出担当のトクナガヒデカツ氏、演出・お笑い担当のIKKAN氏、プロデューサー担当の町田誠也氏の4人が「純愛・恋愛」をテーマに笑いの中にも恥ずかしさや懐かしさを感じさせるストーリーを展開していく。時田氏以外にもゲーム関係者が参加しており、ゲーマーならば見逃せないところだ。

弊誌発売時（5月2日）には前売り券の発売は終了してしまっているのだが、当日券が多少出るとのことなので、是非観てみたいという方は、会場のシアターモリエール（TEL・03-3352-7642〈公開期間中のみ〉）にお問い合わせを。

Pures　旗揚公演
終わらない僕たちの夜
～The spring time of life～
2006/5/3～5/6　場所：新宿シアターモリエール

●作：時田貴司／IKKAN
●演出：トクナガヒデカツ
●プロデューサー：町田誠也（R:MIX）

西田シャトナー
（西田シャトナー演劇研究所）
井上貴子（LLPW）
永澤菜教（賢プロダクション）
谷口賢志（SOS）

小島愛（SOS）
なみえ（ちむりん）
倉田知美
貴恵

岩崎宇内（WAGE）
槙尾祐介（WAGE）

花見卓哉（レッドキング。）
上杉晋平（レッドキング。）
大西小西（X-QUEST）
馬場巧（まめや別館／キタ・マキ）
小澤智弥（SOS）
純（SOS）
松岡夏生（SOS）
岡村真吾
宇賀神明広
野地春秋
原田篤（サードプレース）

●日替わりゲスト
納谷悟朗（テアトルエコー）
サンプラザ中野（爆風スランプ）
堀川りょう（アズリードカンパニー）
ANXRA（イリュージョニスト）
長田奈麻（ナイロン100℃）
田辺茂範（ロリータ男爵）
みとし（レッドキング。）
川内博史（民主党・鹿児島1区衆議院議員）

●テーマソング作詞：ナカムラミツル（326）
●作曲：伊藤賢治／下村陽子（Studio midiplex）／岡宮道生／谷岡久美（スクウェア・エニックス）

上演が迫った4月某日、稽古場にお邪魔させていただいた。これは部活シーンの稽古中

稽古終了後に全員集合！ほかにも日替わりゲストを含む多くの方が出演するのでお楽しみに

「Pures」公式サイト
http://homepage2.nifty.com/pures/
「放送部」は、毎週日曜日 23:00～23：40
http://www.mandarake.co.jp/tv/にて！

毎週日曜日にネットTVを放映！

「Pures」および「終わらない僕たちの夜～The spring time of life～」の詳細は公式サイトにて。毎週日曜日にはTOPの4人によるインターネットTVが放映される。今回の上演後も引き続き放映されるので要チェキ！

時田貴司　代表作…『半熟英雄』シリーズ、『ファイナルファンタジーⅣ』、『LIVE A LIVE』、『クロノトリガー』、『パラサイト・イヴ』他

会場内はゲーマーだらけ!? ファミコンがプレイできる!? ゲーム業界人が主催するライブイベントを紹介!

T4P主催の「ピコピコ×ゲーマーズ」

去る3月31日、あの細江慎治氏が率いるSweep Recordのテクノポップ専門レーベル「TECHNO4POP（T4P）」の新譜発売を記念して、「ピコピコ×ゲーマーズ」というイベントが渋谷のCLUB ASIAで開催された。出演したのは、プラムソニック、BREMEN、Zunba & the orchestra、CYBORG'80s、佐野電磁氏、細江慎治氏、松井悠氏etc……。

会場はゲーム関係者目当てのゲーマーが目立ったのだが、それ以外のバンドも大好評で、趣味の幅を広げる良い機会になったようだ。

奇数月第3日曜日は電脳マニアックスへ！

ライブ会場内に自由に遊べるファミコンが置いてあったり、電脳コスプレアイドルユニット「電マニGIRLS！」が司会を務めていたりと、ゲーマーに超優しいイベント「電脳マニアックス！」（以下「電マニ」）。奇数月第3日曜日に開催されるこのイベントは、「プラムソニック」や「ベスパ☆くまメロ」を筆頭に、毎回人気バンドやDJが出演している。

次回電マニは、5月21日（日）、池袋のLIVE INN ROSAにて開催。詳しくは、「電マニ」を主催する「ARTiSM」の公式サイトにて！

Zunba Kobayashi氏率いる「CYBORG '80s」
http://www.geocities.jp/zunba/80s.htm

3／22にT4PからZunba Kobayashi名義でCD「極東」がリリースされたぞ

「プラムソニック」は今後T4PよりCDを発売予定
http://www.plumsonic.net/

Sweep Recordの公式サイト
http://sweeprecord.com/

「プラムソニック」は電脳マニアックスに毎回出演する超人気ユニットなのだ

一度観たらヤミツキになる「ベスパ☆くまメロ」
http://www.geocities.jp/kuma_mero/

会場内にはなんとファミコンが！　ユーゲー読者がその腕前を披露する良い機会かも？

電マニを主催する「ARTiSM」の公式サイト
http://www.artism.jp/

Text by ぱるっち

幻のゲームを追え！

missing in development

隊長◎天野譲二（TOKYO-MEGAFORCE）

第一回◎モニカの城

華々しく発表されながらも、その後はろくに続報もなく、公式サイトは放置状態。ゲーム誌の新作ソフトカレンダーの「発売日未定」欄に掲載されている題名だけがその存在の唯一の証明となり、それさえもいつの間にか消え去っている……。開発の最中に歴史のはざまへと消えた夢の幻影、未発売ゲームを追え！　第一回はセガサターン用3D・RPG『モニカの城』だ！

『モニカの城』が発売される予定だった98年はサターンの敗北が確定していた時期である。哀しきサターンユーザーは新作ソフトカレンダーを見ては、PSの大量の新作に比べてサターンの新作が少ない事にため息をつきながらも、新作を出してくれるサードパーティに心の中で深く頭を下げていたものである。

それらのタイトルの中で末期まで発売日未定のまま踏ん張っていたのが、本作である。今回はショップ向けに制作されたプロモーションビデオを元にその内容を紹介しよう。

平和に繁栄していたファラドゥーン王国。しかし暗黒の魔導師ミトリダーティスによって国王は惨殺され、ファラドゥーン城は掌握されてしまう。そして10年後。ドラゴンとモンスターが徘徊し、トラップだらけとなった城に、3人のキャラクターが挑むというのが、本作のストーリーである。

3人――剣使いのモニカ、傭兵レオン、盗賊メルカルトには、それぞれ「豪華声優陣」笠原弘子・林延年・子安武人が配され、井上喜久子の名前もある（おそらく捕

各キャラクターは小鳥、狼、ネズミに変身可能。通路のトラップを避けるほか、隠し通路を発見できる？

城内にはモンスターがうようよ？　画面のゴーレムもどきのほかに、四本腕に剣を持つモンスターも登場

らわれの姫とか、ナレーション担当とかであろう)。声優を売りにするあたり、90年代後半のゲームであると実感してしまう。

ちなみに「マルチオープニング&マルチストーリー」が用意されており、各キャラクターごとに出現モンスターやダンジョンが変化。「すべてをプレイしなければ、真のエンディングは訪れない!」とうたわれている(第四のキャラクターが用意されていた?)。

ゲーム自体は3Dダンジョン方式のアクションRPG(ちょっとファミコンの『魔鐘』に雰囲気が似ている)。『グランディア』のように360度の視点変更が可能のようで、その分背景のテクスチャーが単純で、98年当時でも、今ひとつビジュアルが地味に感じられた。『背景にサターン初の256色ポリゴンを採用』だそうだが……。とはいえ「挫折しないRPG」「多彩なギミック、心地良い操作性」を標榜するだけに、完成していれば、サクサクとプレイできる、いい意味でのお手軽な作品になったのではないかと思ってしまう。

本作が発売中止になった経緯は不明だが、メーカーのパイオニアLDCはその後サターンで新作『NO:eL3』を発売していただけに、本作にも陽の目を見せて欲しかった。なんとも惜しい限りである。

「剣の貴婦人」モニカ(笠原弘子)。貴婦人というよりも少女にしか見えないが……

「暁の傭兵」レオン(林延年)。オーソドックスに考えれば、パワータイプのキャラクターか

「仮面の盗賊」メルカルト(子安武人)。やはりトラップを解除できるとか、逃げ足が速いとかいうタイプ?

舞台となる城を乗っ取った魔導師ミトリダーティス。清々しいぐらいの王道な悪役キャラクターである

予約キャンペーンで三人の声優が歌うキャラクターテーマソングを収録したCDシングルが用意されていた。

モニカの城

DATA

ハード:セガサターン
メーカー:パイオニアLDC
ジャンル:RPG
発売予定日:98年3月19日
予定価格:6800円

WANTED!! 編集部では未発売となったゲームの情報を募集しています。関係者の方からの情報もお待ちしております。

第1特集
誰もが夢見たファンタジー！
王道RPGの伝説
【前編】

～コマンド式RPG分類～

	システム重視	ストーリー重視
ファンタジー世界	『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ』 『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅲ・Ⅴ』 『ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ』 『ウルティマ』 『ロマンシング　サ・ガ』 『ディープダンジョンⅠ・Ⅱ・Ⅲ』 『マイト・アンド・マジック』 ほか	『ドラゴンクエストⅣ・Ⅴ』 『ファイナルファンタジーⅡ・Ⅳ』 『天外魔境ZIRIA・Ⅱ 卍MARU』 『シャイニング＆ザ・ダクネス』 『桃太郎伝説』 『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』 『エメラルドドラゴン』 ほか
SF・現実世界	『メタルマックス』 『ラプラスの魔』 『ラグランジュポイント』 『アウトライブ』 『真・女神転生』 『ラストハルマゲドン』 ほか	『アルシャーク』 『幻影都市』 『シャドウラン』 『地球戦士ライーザ』 『ファンタシースター』 『魔界塔士Sa・Ga』 ほか

現在でも、ゲームの王道ジャンルのひとつといえばRPG。売上ランキングには大作RPGと呼ばれる作品が並び、今でも発売日ともなればメディアを巻き込んでのお祭り騒ぎになる。しかしRPGが王道ジャンルと言われコンシューマゲームの中心になるまでには、さまざまな試みや実験が行われ、多くのゲームが誕生しては消えていったのだ。

ここでRPGの歴史を簡単に解説したいと思う。日本でのRPG展開は、まずPCが先行した。80年代前半『ウィザードリィ』『ウルティマ』といった海外RPG作品が輸入され遊ばれるようになる。当初マニアのものとされていたが、ほどなくして『ザ・ブラックオニキス』『夢幻の心臓』といった国産RPG作品が登場。その頃より創刊されたPCゲーム雑誌とともに、徐々にユーザー層を増やしていく。コンシューマでの登場は少し遅れて、85年にファミコン版『ドラゴンクエスト』が発売。ちょうど起きていたファミコンブームの波に乗り、続編『Ⅱ』において一大RPGブームを巻き起こす。その後、ゲーム会社は相次いでRPGを制作し市場に投入。ブームを拡大させていった。その後、PCとコンシューマはハードの進化とあわせ、音声やアニメの導入などそれぞれ影響を与えながら、内容を進化させていく。大作RPGは新ハードのキラータイトル（プレイするためにハードを買ってもいいと思わせるゲームのこと）となり、ライトユーザー層を獲得していった。その延長線に今日のゲーム業界があることは、みなさんもご存知かと思う。

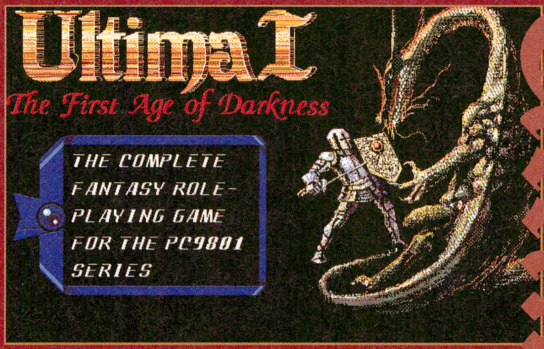
今回の特集は、RPGを登場した時系列順に並べライターによるゲームレビューを行っている。ひと口にRPGと言っても、その範囲は広い。そこで、今回の特集ではまず第1弾として、発売時期が80年から93年までの13年間の作品に絞らさせていただいた。またRPGの種類もコマンド式RPGを中心とし、シミュレーションRPGやアクションRPGは除外している。

システムやグラフィックは時代とともに変化するが、ゲームを始める前のワクワク感や、ゲーム中でのライブ感は今でも変わらない。この特集で、そんな思い出たちをよみがえらせ再プレイにつながってくれれば幸いである。この黄金週間はRPGをプレイしてみて、自分の分身たちのレベルアップをしてみてはいかがだろうか？

◎イラスト＝わらしなママ

コンピューターRPGの存在と進化

『ウルティマ』シリーズ



●ハード：各種 ●メーカー：オリジン、エレクトロニック・アーツ ●発売日：1980年～

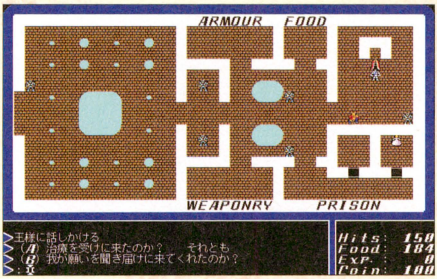
大君主の見せた究極の地平

RPGの歴史を語るうえで、決して避けられないタイトルがある。現代のRPGに続く基盤を築き、常に新たな可能性に挑戦したシリーズ。それが、『ウルティマ』だ。

究極への地平と大君主去りし後

恐ろしい事実がある。今回の特集に掲載されているフィールド型のRPGは、いきなり『ウルティマⅠ』によって誕生し、そのシリーズとともに進化してきた。

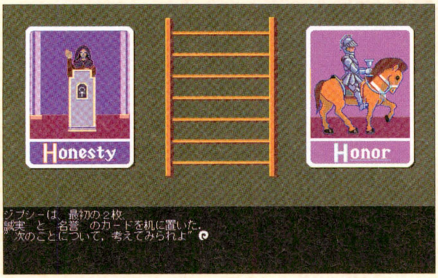
すでに『ウルティマⅠ』においては大陸があり、そこにはモンスターがうろついて、その中に町やダンジョンがあり、モンスターを倒しながら強くなって、魔王モンデインを倒すという、いわゆる「RPGのお約束」がこの時点で完成されていた。



『ウルティマⅠ』の時点でその後のRPGのお約束は9割方完成してしまっていた

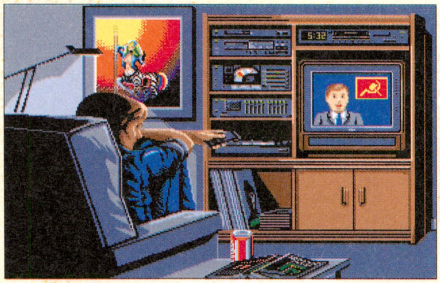
1980年、今から26年前の出来事である。言ってしまうと、世界は宇宙まで広がり宇宙船に乗り込んだりもする。一時期、『ドラクエ』や『FF』が乗り物を売りにしていた時代があったが、すでに『ウルティマ』はこの時点で宇宙船である。さらに意外かもしれないが、このフィールド型RPGの原点において、戦闘は世界マップそのままで処理されるという、今流行のシームレスバトルであった。むしろシームレスへの流れは新機軸ではなく、先祖返りとも言うべき現象なのである。

さらに『Ⅱ』ではタイムワープが登



タロット占いのようなものでキャラクターが設定される新機軸な『ウルティマⅣ』

場し、『Ⅲ』ではパーティプレイと戦闘がフィールドマップから切り替わるタクティカルコンバットへと進化する。そして『Ⅳ』において、それまであやふやであった『ウルティマ』の世界観が完成し、いわゆるブリタニアの町が設定される。ここから『ウルティマ』はシステムの進化より世界の完成度を目指すようになり、『Ⅴ』では時間の経過と住民の生活サイクルまでが設定され、『Ⅵ』ではすべてのキャラクターが音声でしゃべるようになっていく。『Ⅶ』、『Ⅷ』ではクォータービューによってさらに世界が立体感を帯び、『Ⅸ』においては完全にフィールドや町までもが3Dでリアルタイムに表現されていくのである。そして、『ウルティマ』はスタンドアローンから飛び出し、『ウルティマ・オンライン』という世界初のMMORPGにまで広がっていく。


アバターは現代人でブリタニアの異邦人というのは何かの暗喩だろうか?

紙面が足りないので駆け足で説明したが、ゲームシステム、グラフィック表現、世界設定、オンライン化に至るまで『ウルティマ』というRPGのシリーズは、原点でありながら最先端を行き続けていたシリーズなのである。

『ウルティマ』の作者であるロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオットは、『ウルティマ』シリーズを通じて先駆者であり、またその知名度と人気によってRPG全体の進化と普及を促してきた、まさにRPGにおける啓蒙型君主そのものであったのである。

『ウルティマ』の驚くべき部分は、グラフィックもゲームシステムも、シリーズの殻に閉じこもることは一切せずに、前作の原型をとどめることすら忌むべきものにしていったほどの進化を希求していった部分だろう。何しろ、自ら戦闘型RPGの原型を作りながら、『Ⅳ』では戦闘を否定するようなシステムを取り入れてしまうのだから、そのゲーム設計の思想はラジカルとしか言いようがない。この辺り、十年一日のごとくお約束を守り続けねばならない国産人気シリーズとは、意識がまったく違うと言ってもよい。

ロード・ブリティッシュというコンピューターRPG世界を生み出した大君主は、まさにその名のごとく究極の地平を求めて、自ら率先してゲームシステムもグラフィック表現もストーリーも切り開き続け、果てはスタンドアローンの壁すら取り去っていったのだ。

言ってしまえばコンピューターRPGは『ウルティマ』(正確にはその前作である『AKALABETH』)によって誕生し、そのシリーズとともに進化していったと言っても過言ではない。

恐ろしいことに『ウルティマ・オンライン』を越える完成度のMMORPGも未だ存在していない……

むしろ、リチャード・ギャリオットがEA(エレクトロニック・アーツ)を去り、『ウルティマ』が新たな作品を生まなくなって以降、RPGというゲームジャンルそのものが、欧米ではすでにゲーム文化の主流から完全に外れてしまい、日本やアジア圏では情けないほどの停滞と迷走を続けている。

大君主が常に見せてくれた究極への地平。それが『ウルティマ』というシリーズであり、RPGという分野は『ウルティマ』の後追いを続けながら、それぞれの売りをなんとか模索することで普及していったものなのかもしれない。寂しい結論かもしれないが、オン・オフを問わずRPGというゲームジャンルが閉塞感を漂わせているのもまた事実だ。

インタビューによれば、リチャード・ギャリオットは常にゲーム世界の中に人が入って冒険するという、子どものような夢を実現させるために、『ウルティマ』シリーズを作り続けていたという。実際、『ウルティマ』が常に原型を留めないまでにシステムを変え続ける事を躊躇わないのは、彼にとって理想のRPGが常にあって、それを追い続けてきたからである。一人の男が夢を追い続け、会社もそれに協力する事が許された時代が、ゲーム業界にもあったのである。

※写真はすべて国内版『ウルティマ』シリーズです。

Text by 大澤良貴(フリーライター)

和製RPGの原点はここにある『夢幻の心臓Ⅱ』その設計思想と受け継がれたもの

国産RPGの原型？『夢幻の心臓Ⅱ』の特色と影響

いまだに『FF』や『ドラクエ』など、最も人気のあるゲームジャンルとしてRPGが君臨している日本。そんな日本における国産RPGの原型、あるいは雛形として『夢幻の心臓Ⅱ』を挙げてしまうのは無謀だろうか？　というのも、コンシューマ市場に『ドラクエ』が登場して以来、日本のゲーム市場において急速に人気を集めていったRPGの、その人気の秘密とも言える部分の原型が、この作品に散見されるのである。

まず、プレイを始めて気がつくのは、その操作性の信じられないほどの手軽さだ。すべての行動がコマンド選択方式とカーソル移動によってなされ、PCのテンキーのみであらゆる操作が可能となっている。コンシューマベース、あるいはウィンドウズベースの操作設計が常識な今では当然の仕様だが、コマンドが英文字入力であった『ウルティマ』をはじめとして、ほとんどのゲームがキーボードを所狭しと使用する操作が普通であった時代では、ラジカルと言ってもよい仕様であった。さらに言えば、スペースキーあるいはテンキーの5を押しっぱなしにすることによって自動戦闘と経験値稼ぎが可能になるというのも、かなり先駆的な仕様であったろう。

これら操作の手軽さと使用されるボタンのシェイプアップは、RPGをコンシューマ化することが可能である道を示したということで、地味かもしれないがRPG史においては重要なファクタではないだろうか？

これに続くのが当時としては画期的に大きく美しかったモンスターのグラフィックであろう。戦闘シーンのビジュアル演出は、ほとんどそれが人気の中心になっているような大作シリーズもあるほどだが、その最も早い形としてこのシリーズがあった。

これらを引っ提げて「夢幻の心臓」の勇者と十五の次元界の物語と世界が語られるのが『夢幻の心臓』シリーズであるが、その物語と世界を演出する部分でも先駆的であったろう。

『夢幻の心臓Ⅱ』の舞台となるエルダー・アインという世界には、さまざまな町が登場するが、自由都市ナガッセ、宗教都市ダルアン、魔法都市エクセリオなど、町それぞれに個性と役割があり「世界設定」を感じさせるというゲームは当時では珍しかったのである。

さらにそれら世界各地には、仲間になるNPCたちが存在しており、それぞれ仲間になるセリフや職業などで個性を表しており、それまでほとんどのRPGが「キャラクターは自分で作るもの」であったのに対し、「世界に存在する個性的なキャラクター」を登場させることで物語と世界観に

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

夢幻の心臓Ⅱ

MUGEN NO SHINZOU II

●ハード：PC-8801、X1
●メーカー：XTALSOFT
●発売日：86年4月
●価格：7800円

Back to 1986

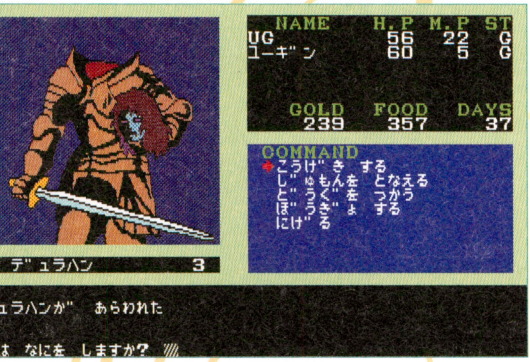
感情移入できるように演出してあったのである。これはかなり大きい要素で、今の人気を集めているほとんどのRPGが、「個性的なキャラクターたちが織り成すストーリー」を作るのに必死であることを考えれば、理解できるだろう。また、もっと話を大きくすれば、システム重視でゲーム性を強くする傾向のあった欧米のRPGに対して、ストーリー性とキャラクター性を重視するようになった国産RPGの方向性を位置づけたとも言えるのではないだろうか。

とは言え、ここまで原型を主張しても、それが継承され、普及していったことを書かねば意味はない。

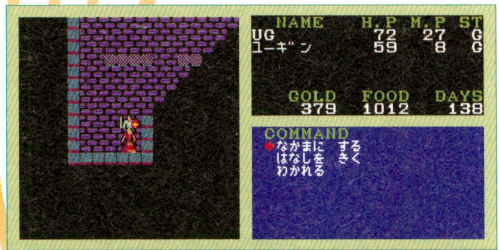
これらの諸要素をさらに推し進めて完成し、進化していったRPGが『ドラゴンクエスト』なのである。あらためて『夢幻の心臓Ⅱ』と、『Ⅲ』までの『ドラクエ』をプレイすると、その影響の大きさにりつぜんとさせられる。何しろ「倒したラスボスが変身して正体を現す」というお約束ですら継承しているのだ。国産RPGシーンにおける『ドラクエ』の影響力は言うまでもなく、その原型としてこの作品がありありと浮かび上がる。

ちなみにここでパクリだなんだと騒ぐつもりはない。エンターテイメントにおいてさまざまな作品が影響しあって進化するのは当然であり、『夢幻の心臓』シリーズにしろ『ウルティマ』の換骨奪胎化である。ただ、『ウルティマ』になく『夢幻の心臓』にある部分が、いわゆる国産RPGの人気の部分であることを考えると、この作品が国産RPGに与えた功績は再評価すべきだとは主張しておきたい。

『夢幻の心臓Ⅱ』……。後々まで受け継がれる和製RPGのひとつの流れを極めて明確な形にした作品として、特筆されるべきタイトルなのである。



当時においては驚愕すべきグラフィックのクオリティと描画速度であった

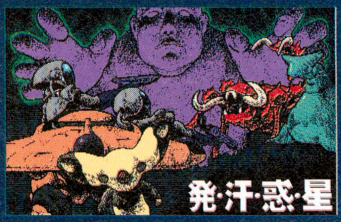


シルヴィア王女はいわゆるツンデレな性格設定がされているのも先駆的?

『ウルティマ』でさえもテンプレ町であった中、個性的な町は新鮮であった

そもそもNPCに個性があるということ自体が珍しかった時代なのである

Text by 大澤良貴（フリーライター）



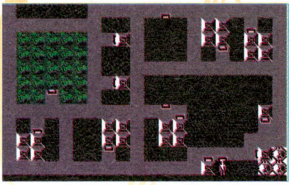
星々を股にかけた壮大なる冒険！20年前のパソコンゲーム界に開いた大きな可能性の花

千変万化するはずだった万華鏡

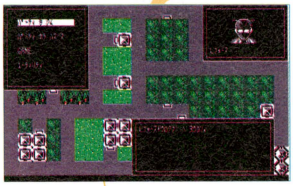
『カレイドスコープ』は大きな可能性を秘めたRPGだった。ファンタジーが当たり前だった時代に、本格的なSF設定を導入。未来世界の「銀河運営連盟」に属する星々を舞台とした冒険が繰り広げられる。『カレイドスコープ』は「ローダー」と「シナリオ」から構成されており、続々追加される「シナリオ」を購入すれば、さまざまな冒険が楽しめるはずだった。

第一作「七万光年の胞子たち」ではパワードスーツでの戦いが。第二作「発汗惑星」では異常な潮の満ち引きにより地形が変化する水と蒸気の惑星「デファンク」で原住生物「チューガ」を巡る冒険が繰り広げられる。両性具有のプロンスキ人、寿命の長いヤーリク人、水中生物を先祖に持つスキューバ人など、「銀河運営連盟」の様々な種族によって構成されたパーティが、色んな星々で様々な冒険に巻き込まれる……というコンセプトは、古き良きSF冒険もの世界そのまま。設定の自由度が高いため、その気になればどのようなシナリオでも展開可能なプラットフォーム、それが『カレイドスコープ』だったのだ。

なぜ過去形で語っているのか。それはシナリオ集の発売が2作品に留まったから。2作目の『発汗惑星』以降、『カレイドスコープ』の世界が拡張されることはなかったのである。宣伝やマニュアルでも拡張性を謳っているだけでなく、力が入った背景設定は、当時のスタッフの意気込みを今に伝える（武器店の名前が「イシャー」だったり、好戦的なウルタラ人は母星以外ではスタミナが続かないという設定など、古株のSFファンなら二ヤリとする小ネタも満載）。


1作目の「基本世界」。本作は「基本世界」「冒険世界」二つの世界がある

現在のゲーム界は、数年間のプレイを前提とし、1ヶ月単位でのアップデートも珍しくないMORPGを生み出す所にまで至った。『カレイドスコープ』が目指した「広大な世界に次々拡張されるシナリオ」というテーマは、現在のゲーム界でこそ実現できるもの


Lフォースの受付を務める昆虫型宇宙人。古き良きSFマインドに満ちている

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

カレイドスコープ
七万光年の胞子たち／発汗惑星

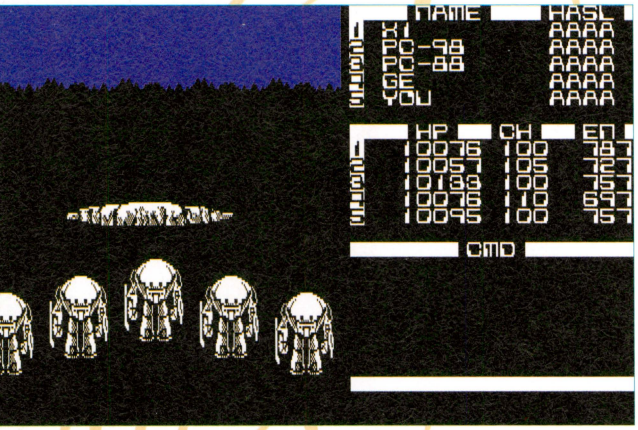
KALEIDOSCOPE

●ハード：PC-8801、FM-7、X1他
●メーカー：ホット・ビィ
●発売日：85年8月／86年7月
●価格：4800円／6200円

Back to 1985/86

だったのかも知れない。

なお、本作を制作ホット・ビィは最終作「発汗惑星」の1年後に『カレイドスコープスペシャル』と題したシューティングゲーム『ア・ナ・ザ』を発売している。別ジャンルで復活したということは、『カレイドスコープ』は、ホット・ビィ的には思い入れのあるワールド設定だったということなのではないだろうか。あれから20年。宇宙に輝く万華鏡は、大いなる可能性を内包したまま時の大河を渡り続けている。



二作目『発汗惑星』の『基本世界』。前作とは微妙に変更されており、戦闘が発生するように

「宇宙パブ」で飲むプレイヤー一行。CGが無いのが、かえって想像力を強く刺激してくれる

パワードスーツ同士の戦い。鳥瞰図の戦闘画面に『ウルティマ』シリーズからの影響がみてとれる

夢のゲーム学【補講】

【「追加シナリオ」の可能性は今も続く】

テープやディスクなど書き換え式メディアを使うパソコンゲームにとって、データの追加は大きなメリット。パズルゲームの面コンストラクション機能を先祖に、様々な形の発展を見せた。

日本ファルコムの『ソーサリアン』では、本体に付属する基本シナリオのほかに、追加のシナリオが登場。戦国時代を舞台とするなど、基本シナリオとは一風変わった世界観が好評を博した。また、ユーザーから公募されたシナリオが発売できたのもシナリオ追加型ゲームならではの利点といえるだろう。予定されていたシナリオエディターの発売が流れてしまったのが返す返すも惜しい。スポーツゲームでは最新版の選手データが別売りされることもあった。実勢にあわせて更新されるデータは、リアル派のファンにとっては嬉しい特典だったのだ。

ゲームにデータを追加したり、変動させることで新たな遊びを生み出す。どうしても追加料金が発生したデータ追加だが、現在はネットワークの普及でよりやりやすくなっており、今後の展開が注目される。

Text by 箭本進一（フリーライター）

宇宙とギャルと超能力！出世作から見られる萌え路線の萌芽

ビジュアル重視の『コズミックソルジャー』

工画堂といえば、『リトルウィッチ パルフェ』『蒼い海のトリスティア』『羅刹』など、ギャルが活躍するゲームで知られるソフトハウス。そんな工画堂の原点とも言えるのが『コズミックソルジャー』シリーズだ。まずスタートして目を引くのが画面左のアンドロイド。限りなく裸に近い水着姿……というSF活劇的に正しい姿はインパクト抜群だが、彼女はパーツ不足により機能が使えない状態。アンドロイドが使えないなら仲間を増やすしかない。本作ではいろいろな種族に属する宇宙人が登場する。普通に戦ってもいいのだが、痛めつけることで情報を引き出せたり、仲間にできたりする場合もある。戦闘時には「軽くあしらう」「かなり手を抜く」などのオプションで意図的に攻撃力を落とすことができるため、これを利用して半殺しにするわけだ。手加減したはずが息の根を止めてしまったり、逆に手加減しすぎてパーティーに死人を出してしまうなどのハプニングもあり、敵との遭遇が単調な繰り返しにならないような工夫が凝らされている。強さも性質もわからない、初めて見る種族に出会ったときの緊張感は、まさにファーストコンタクトというわけだ。

こうした雰囲気作りに貢献しているのが、本作のドット芸だ。本作のキャラは美少女から昆虫顔までバリエーション豊富。敵も味方も装備によって外見が細かく変化。武器もアーマーも約10種類ずつ存在するのだが、同じデザインは存在しない。加えて戦闘中に味方のアーマーが破壊されて平服に変化するなどのフィーチャーもあるという凝りようで、当時としては、かなりの手間がかかっている。

さて、80年代RPGといえば「作り手とプレイヤーの命の取り合い」だったわけだが、そうした意味では、本作は十二分の殺傷力を持っている。マップ構造が非常に複雑なうえ、画面上の表示が極めて小さいため、マッピングは至難の業。地形がループする無限回廊や前進できなくなる底なし沼、落とし穴など地形のトラップも豊富とあってかなりの難度となっている。特に、塔の中などに仕掛けられた坂道はノーヒントでのクリアはまず不可能という伝説的なトラップである。階層間の移動に階段を使うという常識を逆手に取ったもので、グラフィック的には普通の通路と変わらないが、実は螺旋階段のような構造になっており、歩いているといつの間にか上の階に行ったり下の階に行ったりするというもの。難解という域を超えたトラップに、全国で悲鳴が上がった。

スペースオペラを思わせる世界観、力の入ったドット芸、大々的にフィーチャーされた美少女アンドロイド、ゲームを進めると彼女と「セックス」

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

コズミックソルジャー／サイキックウォー

Cosmic Soldier / Psychic War

●ハード：PC-8801 ●メーカー：工画堂スタジオ
●発売日：85年10月／87年6月
●価格：7800円／8800円

Back to 1985/87

できてしまうという現在では不可能な設定（単なるお色気ではなく、ゲーム的に意味があり、防御力を攻撃力に変換してくれる）、高い難易度など、さまざまな点において強い印象を残した『コズミックソルジャー』は工画堂の出世作となったのだ。

すべてがパワーアップした『サイキックウォー』

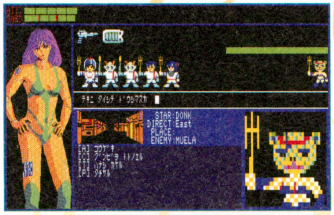
『コズミックソルジャー』から2年、満を持して登場したのが『サイキックウォー』。前作の冒険で超能力が復活した主人公が、アンドロイドと共に反撃を開始する。キャラクターはさらに大きくなり、各種族の特徴がより一層強調されている。前作から続投のウッチャム、快活そうなスプリン、清楚なイメージのミントンなど女性キャラも多く、工画堂の萌え路線は早くも花開いている感がある。今回は種族ごとに成長率やサイキック（超能力）の種類が異なるばかりか、同じ種族でも能力を持っているものとそうでないものがいるため、優れた仲間をスカウトすることがより重要となった。「サクション」で敵のビームからエネルギーを吸収。パーティの攻撃力を上げるために「ハイパー」を持つ仲間をスカウト。降参させた敵に「デュプラスト」を使って敵と同じ姿に変身、情報収集を行うなど、サイキックを使ったバリエーション豊かなプレイが楽しめるようになったのだ。

単純な繰り返しを避けることがコンセプトだった戦闘システムもパワーアップ。「敵味方によるビームの押し合い」をモチーフとしたもので、攻撃と防御を切り替えるタイミングが重要となる。出現するのが敵ばかりではないのは前作と同様だが、コマンド入力式だった『コズミックソルジャー』と異なり、今回は遭遇が起こると即座に戦闘モードとなる。相手が敵だったら素早くビームを放ち、味方だったら話しかけて仲間にするなり情報をもらうなりする。まるで西部の早撃ちガンマンのような気分が味わえるというわけだ。ぼーっとプレイしていると、スカウトしたいはずの種族を誤って撃ち殺してしまうこともあり、緊張感はなかなかのもの。味方種族を殺しても何のペナルティもない辺りは、割り切ったゲームデザインといえるだろう。戦闘時のエフェクトも美しく、お互いのビームが空中で激突するさまはまさに超能力ものの醍醐味。今回は武器や防具がない代わりに超能力のパワーアップに従いビームも派手なモノになっていく。敵のビームも種族ごとに異なる形のものが用意されているという凝りようで、視覚的なインパクトは前作を見事に上回っている。

逆に難易度は前作より大きく低下。マップは広大で構造もそこそこ複雑だが、「坂道」などのむちゃなトラップがなくなり、歩いていると自然に体力やサイキックパワーが回復するようになったため、かなり遊びやすくなっている。グラフィックは前作より大きく、派手に。戦闘システムはよりスリリングに。難度は抑えめに。前作を良くリサーチした、出世作の続編にふさわしい作品と言えるだろう。

作り手と受け手が近かった時代

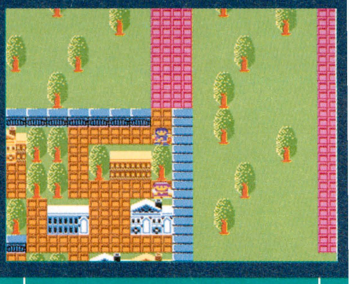
『コズミックソルジャー』は自社の雑誌広告で攻略記事を掲載していたのに加え、テレホンサービスを行っていた。こうしたサービスでは、あらかじめ録音されたテープが流れるのが普通だが、「坂道」で詰まった筆者が電話すると、若い男性が懇切丁寧に応対してくれた。いくつかの質問に淀みなく答えてくれたあの人は、今にして思えば開発スタッフのひとりだったのかもしれない。「ゲーム面白いです」と感想を述べた時の、「ありがとうございます」という嬉しそうな声が、20年を経ても心に残っている。作り手と受け手の距離が、今よりも少し近い時代。筆者が体験したのは、ゲーム作りが個人から企業へ移行する、その最後の時期を象徴する出来事だったのかもしれない。



大々的にフィーチャーされたアンドロイドが、当時のゲーマーの度肝を抜いた

迫力のある戦闘画面。工画堂のドット芸が大きく進歩しているのがわかる

Text by 箭本進一（フリーライター）



立ちはだかる大作に対抗しうる要素を手探りでブチ込んだ意欲作

アチラさんが竜で来るなら コッチは神話で対抗だッ！

『ドラクエ』のヒットを受けて、竜に対抗しうるネタといえば神話しかない……という企画会議が開かれたかは不明だが、ギリシャ神話（の世界観）をモチーフにした黎明期のコマンド入力型RPGが『ヘラクレスの栄光』だ。初期の2D・RPGには珍しく、フィールドと町がひとつのマップに融合されている。町から一歩踏み出した瞬間に敵と遭遇することも多く、画面の切り替えなく自然な地形を形成しながら、適度な緊張感と城塞都市の雰囲気が醸成されている。

ヘラクレスが入手できる装備には耐久力が設定されていて、戦闘中に攻撃（防御）することで耐久力が徐々に減っていき、ゼロになるとその装備は壊れて使いものにならなくなってしまう。装備の耐久度がゼロになる前に、アテネの町にいる鍛冶屋へパイストスに修理してもらうことで、新品同様の耐久力となる。また、ヘパイストスは金を積めば専属の鍛冶として雇うことができ、雇ったあとはアイテム欄に「かじや」が追加され、戦闘のたびに装備の耐久力を回復してくれる。ただし、有能な彼であっても戦闘中に壊れた装備までは面倒見きれない。これにより、終盤まで耐久力システムを殺さずに「装備が壊れる危険性」をプレイヤーに認識させることに成功している。

前述のフィールドマップとともに、少ないデータ容量でありながら8ビット機の器に合った「リアル」を模索し、起伏が少なくなりがちな展開からの脱却を図る努力の跡が見え隠れする。大海原へ舟をこぎ出し未知の大陸で待ち受ける強敵、さらには天界で太陽神アポロンの助力を仰ぎ、冥界（という名の長いダンジョン）の奥にいるハデスとの対峙。2D・RPGとしての基本を押さえながら全編にわたって『ドラクエ』との類似点を強烈に意識して差別化を図り、のちに『メタルマックス』シリーズと並ぶデコRPGの双璧として、息の長いシリーズとして名をはせた。

序盤にしっかりと金をためて、ヘパイストスを雇ったときの達成感といったら……

「にんじん」を持っていないと出現しないペルラホース。普通はわかんねえってばよ

今月のパスワード（ヘラクレスの栄光） いんきんたむしとみずむしはとてもいいなかよ

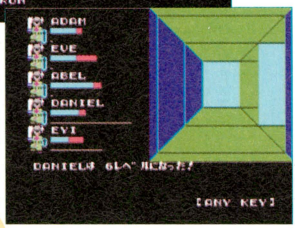
Text by 飴尾拓朗（G-trance）

外国産RPGに負けるな!! SG-1000に移植された初の国産RPG

イロイッカイズツってなんのことだ?

RPGブームという言葉がある。多くの日本人にとってはファミコンの『ドラクエⅢ』辺りの大騒ぎが思い出されることだろう。しかし、RPGブームはそこで始まったものではない。『ドラクエ』以前から『ウィザードリィ』や『ウルティマ』は一部の人の心をとらえ、パソコンゲームの世界ではRPGブームがすでに起きていたのだ。そんな中で初の国産RPGとして発売されたのが『ザ・ブラックオニキス』である。この作品は当時発売されていたパソコンの多くに移植されヒット作となった。今回紹介するのはSG-1000版の『ザ・ブラックオニキス』。ちなみにファミコン版『スーパーブラックオニキス』はスーパーと付くだけあっていろいろとアレンジがされているが、SG-1000版はパソコン版に忠実な移植となっている。髪型を変えることができないなど削られている要素もあるが問題はないだろう。

序盤に戦いを挑んで痛い目を見るであろうクラーケン。強くなってから戦おう



名前の下に表示されているのが体力、その下にある細いバーは経験値だ

ゲームの内容は簡単に言ってしまえば魔法のない『Wiz』である。すべての願いをかなえるという宝石「ブラックオニキス」を捜しにブラックタワーへと向かう冒険者となるのだ。『Wiz』にはないプレイヤーキャラクターの表示や装備品のグラフィック反映などで情報を視覚的にわかりやすくしたり、ダンジョンで出会った冒険者を仲間にできるなど、ただの模倣には終わっていない。逆に他の冒険者に攻撃されるなど挑戦的なことをやっているゲームでもあるのだ。

ゲームのメインとなる戦闘だが、魔法が無いので殴り合うのみの非常に単純なものである。ただ敵を倒した場合のターゲット変更を自動で行わないなどの古臭い点がゲーム性を深めるのにひと役買っている。仲間のステータスを把握し計画的に攻撃を割り振っていく。当たり前のことだがこれをきちんとやるとやらないでは敵の殲滅率に大きな違いが出てくるのだ。単純ではあるが初の国産RPGとして今でも十分に遊べるRPGである。

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

ザ・ブラックオニキス

THE BLACK ONYX

●ハード：SG-1000 ●メーカー：セガ
●発売日：87年 ●価格：4300円

Back to 87

Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

コンゴトモヨロシク……悪魔合体の中毒者が続出した名作『女神転生』

他のRPGとは違った自由度の高い成長システム

『ドラゴンクエスト』の登場以降、文字どおりRPGに飢えていた少年たちの前に、彗星のごとく現れたのが『デジタル・デビル物語 女神転生』である。後に、ゲーム市場でも大物となるシリーズだが、もともとは西谷史による小説から派生したアニメ、ゲームのメディアミックスの一環だった。ちなみに時期を同じくして、MSXやPC-8801などの機種でも同名のゲームが発売されている。こちらは日本テレネットの発売した見下ろし型のアクションRPGで、ストーリーのベースとなる設定などは同じ小説のものだがまったく別のゲームとなっている。

当時、ゲームを始めて、まず驚いたのが主人公と相方であるヒロインに名前がついていることだった。原作を知らない多くの小学生は「誰だよ、ナカジマって……」という疑問で頭を悩ませたものだ。そして、好きなステータスにポイントを振れるという要素も画期的であった。好きなタイプに成長させられるのは、従来のRPGに多かった、レベルが上がるごとに勝手にステータスが上がっていくシステムとは違い、自由度が高く新鮮に感じたものだ。

闇鍋のような独特の世界観にどっぷりハマる

登場する敵は、ゾンビやゴースト、スケルトンといったこの手のゲームではメジャーなものから、スキュラやティアマットなど海外の神話の悪魔や神、ツクヨミやスサノオなど日本の神々、あげくにはヌエやネコマタなどの日本の妖怪まで含まれており、闇鍋のようにごちゃ混ぜである。ちなみに、敵悪魔には種族が設定されており、攻撃魔法との相性によってダメージが増減する。このため、戦っている敵の種族とその特徴を覚えておくと戦闘を有利に進められる大事なポイントだったのだが、種族はもっと重要な要素も含んでいた。それが〝仲魔〟システムである。本作最大の特徴として、一部の種族の悪魔はCOM（コンピュータ）を使ってコミュニケーションを取ることで仲間（仲魔）に加えられる。このため、敵が仲魔になりえる種族なのかがゲームを進めるうえで重要なポイントであった。また、敵悪魔は1体のときしか交渉に応じないため、複数の悪魔は数を減らして話しかけなければならない。だが、武器は強力になるにつれて複数回攻撃になっていく、そのため数を減らしているうちに殲滅してしまうことも少なくない。攻撃回数は多いほうがいい、でも仲魔にするために数を調節するには1回攻撃のほうが都合がいい、というジレンマに悩むのもコアプレイヤーの楽しみとしたところ。種族、数という壁

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

デジタル・デビル物語
女神転生

DIGITAL DEVIL STORY: MEGAMI TENSEI

●ハード：ファミコン ●メーカー：ナムコ
●発売日：87年9月11日
●価格：4900円

Back to 1987

を越えるとようやく悪魔との交渉がスタートする。だが、彼らは傲慢で強欲で、そのくせ臆病だ。マッカと呼ばれる通貨などを要求してくるが、与えてもなかなか仲魔とはなってくれない。襲ってきたり逃げてしまったりと、プレイヤーはだんだん悪魔不信に陥ってしまう。なんとか仲魔にしたあとは、パーティに組み込みたくなるがここでも油断は禁物。連れて歩くにはMAG（マグネタイト）という敵を倒したときに落とす物質が必要になるのだ。呼び出した仲魔は歩くごとにMAGを消費してしまう、さらに強力な仲魔ほど消費量が多い。このため、ボスの直前など必要なときだけ呼び出し、賃金のようにマグネタイトをお支払いする。と大事に扱っていかなければとても維持できない。最高レベルの仲魔をそろえたときなど、レベル上げの必要もないのにマグネタイトを集めるための戦闘を繰り返したプレイヤーも多かった。「このMAG食い虫めっ！」とイラ立ちながらも必要な仲魔のためにMAG狩りをしたものだ。

「愛蔵版 女神転生 デジタル・デビル・ストーリー」
◎発売元：ブッキング／価格：2625円（税込）

昨年、原作小説が愛蔵版として一冊にまとめられて復刻された。ゲームより以前の中島と弓子の戦いを知りたい方はぜひ

進むために作るか作るために進むか

仲魔システムと並んで本シリーズの核となったのが〝悪魔合体システム〟だ。仲魔となった悪魔を〝邪教の館〟に連れて行くと、2体の悪魔を合体させて、他の悪魔を作ってくれるというものだ。合体した悪魔が言う「コンゴトモヨロシク」はプレイヤーの中で大ヒット。この悪魔合体がとにかく熱く、多くのプレイヤーがのめり込んでいった。初めはゲームを進めるために、必要となる強力な悪魔を作るのだが、そのうち、目的と手段が入れ替わってくる。更に強力な悪魔を作るためにレベルを上げる、強力な悪魔の材料となる悪魔を手に入れるためにゲームを進めるなど、いささか本末転倒なプレイに必ずなってしまう。なかなか仲魔になってくれない敵にイライラしながらダンジョンを歩き回り、意中の悪魔を作ったときの感動はひとしお。だが、その感動の中で、次に作る悪魔の構想を練るようになると、完全なる合体ジャンキーである。しかし、プレイしたユーザーのほとんどが悪魔のスペックのみならず、どの組み合わせでどの悪魔ができるか、といった合体表まで暗記してしまったのは、このシステムの面白さがズバ抜けていたことの証明だろう。

数こそ力　ブラックナイトの恐怖

登場する敵だけでなく、敵の攻撃も多様なのも本作の魅力。受けるとレベルが下がってしまう〝エナジードレイン〟（「てきはニヤリとわらった」とメッセージが表示される）や石になってしまう〝石化〟など、受けた瞬間に思わずリセットスイッチに手が伸びるものも多かった。だが、イヤな悪魔の中でも、最悪の敵としてあげたいのが、炎の腐海に登場する〝ブラックナイト〟である。硬くて、攻撃が痛い、といっても周辺の敵とさほど変わらないのだが、最大のポイントは〝数が多く出る割に経験値がマズイ〟こと。うっかり戦闘を始めると、ドカドカ殴られて味方パーティ全滅目前ということも少なくない。また、逃げられない（「こけた」と表示される）ことが多く、そのあと無防備に攻撃を食らいまくるため、うっかり逃亡もできない、と最悪の相手であった。これを避けるために、ゲーム中で数個手に入る〝アメジスト〟という宝石、これは他のアイテムと交換できる効果と、消費することで敵から逃がしてもらえる効果があったのだが、これを常に持って歩き、いつもブラックナイト様に献上して見逃してもらっていたものだ。「ブラックナイトが8ぴきでた！」という画面の恐怖は20年たった現在でも、いまだに夢に見るほどである。

パスワード制のセーブや操作性など、RPG黎明期のため洗練されていない部分もある。だが、悪魔との会話や合体など面白さは変わらないので、興味を持たれたかたは一度プレイすることをオススメする。スーパーファミコンでは、続編である『女神転生Ⅱ』とセットになった『旧約・女神転生』として発売されている（こちらも手に入りにくいのが難点ではあるが）ので、ぜひ探して遊んでいただきたいものだ。

Text by 氏勝@烈風

セガ版『覇邪の封印』はRPG初心者にとってはなはだ親切な"入門書"

RPGの基本要素を巧みに盛り込んだ良作

ある日、子どもがあなたのところにやってきて、こう尋ねたとしよう。

「ねえねえ、パパ。RPGって何？」

あなたは「そんなのひと言で説明できるか！」とのどまで出かかった言葉を飲み込みながら、愛する子どものためにこう答えるだろう。

「森とか洞窟とかを冒険しながら、怪物と戦って、武器を買ったりレベルを上げたりして主人公を強くして、世界を平和にするゲームのことだよ」

あなたは、ちょっと単純に言い過ぎたかなと思いながら、RPGについて、簡にして要を得た説明ができたと満足するだろう。

このセガ・マークⅢ版『覇邪の封印』は、パソコンゲームからの移植作であるが、そこに盛り込まれていた複雑な要素をバッサリ切り捨て、RPGの本質的な要素のみを抽出した、まさに「簡にして要を得た」RPGなのだ。

邪（よこしま）の扉を封じるのがこのゲームの目的。このわかりやすさ！

平原より森や山にいる敵のほうが強い。これもRPGの基本中の基本

このゲームでは、プレイヤーがすべきことを、王様や町の住人が「○○○にある○○○という町に行け」とか「キバ（敵を倒すと手に入る）を○本ためろ」とか、実にわかりやすい言葉で教えてくれるので、戸惑うことがない。敵が強すぎて先に進めなくなったら、とりあえず経験値をためる（経験値はメーターで表示されるので一目瞭然）。体力が減ってきたら、町に帰って治療してもらう。そして、レベルアップしたところで、先に進む。まさに"教科書"どおりに行動すればいいのだ。

また、敵に遭遇すると戦闘画面になるわけだが、選ぶべきコマンドは、はっきり言って「たたかう」だけ。「ここは魔法でいくか、それともアイテムを使うか」など、近年のRPGのようなシチ面倒くさい逡巡は必要ない（一応「まじゅつひん」を選択すればアイテムで攻撃できるのだが、所持できる数はわずかで、使用頻度はかなり低い）。つまり、戦闘が始まったら、敵を見て「たたかう」か「にげる」か決める。まあ、ほとんどの場合

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

覇邪の封印

Haja no Fuuin

●ハード：セガ・マークⅢ
●メーカー：セガ
●発売日：87年10月18日
●価格：5800円

Back to 1987

「たたかう」を選択することになるのだが、戦闘シーンは、プレイヤーと敵が「相手の体力を減らす」行為を繰り返すだけ、というシンプルな作りになっているのだ。

このように単純化されたRPGは、慣れている人にとっては、物足りなさを感じるだろう。だが、当時、遊べるRPGが『ザ・ブラックオニキス』1本だけで、RPG初心者の多かったセガ・ユーザーにとっては、意味のあることだったのだ。

セガ・ユーザーが『覇邪の封印』に込めた複雑な想い

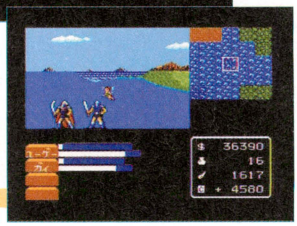
当時のセガユーザーがファミコンユーザーを嫉妬と羨望のまなざしで見つめていたことは、本誌読者にあらためて語る必要はないだろう。『覇邪の封印』が発売されている頃、ファミコンでは『ドラゴンクエスト』『ドラゴンクエストII』という傑作シリーズをはじめ、さまざまなRPGを楽しむことができた。もちろん、『覇邪の封印』も移植されている。それでも、このセガ版『覇邪の封印』に関しては、ファミコン版ユーザーに自慢できる要素がいくつかあったのだ。

まずは「バックアップ機能」。当時、ファミコン版『覇邪の封印』では、ゲームの進行度を保存する方法は、何十文字にも及ぶパスワード方式であった。一文字でも間違えば、ゲームを再開することはできず、「パスワードがちがうよ」というエラー警告に泣いた人も多い。しかし、セガ版『覇邪の封印』は、ゲームの進行度がソフトの内部に一瞬にして記録される新たな保存方法を採用していた。

そして、FM音源という新技術による豪華なBGMも、セガユーザーが胸を張って自慢できる要素のひとつだ。ファミコン版より美しいグラフィックが楽しめたのも、誇らしいことだった。

さて、この『覇邪の封印』とは対照的に、さまざまな新機軸が盛り込まれた、セガハードを代表するRPG大作『ファンタシースター』シリーズの第1作目が登場するのは、この『覇邪の封印』の発売から2カ月後のことである。セガユーザーは、『覇邪の封印』でRPGの基本を学び、そしてRPGというジャンルのゲームの正しい楽しみ方を学習したからこそ、『ファンタシースター』シリーズを満喫し、今日にまで続くシリーズへと育て上げることができたとも言えるのだ。

敵の体力はゲージで一目瞭然だが、攻撃力は戦ってみないとわからない



船に乗れば海も渡れる。画面では水面を歩いているようにしか見えないけど

【これがウワサのマップとフィギュアだ!】

『覇邪の封印』には、パソコン版と同様、フィギュアとマップがついている。プレイするための必須アイテムであったパソコン版とは異なり、セガ版は画面にマップが表示されるので、豪華なオマケという意味合いが強い。

Text by 米田政行（ぎゃふん工房）

笑いあり、涙ありの珍道中 これがさくまあきら流『桃太郎伝説』！

「さくまワールド」の虜になること間違いなし！

ご存知、桃太郎がお供のイヌ、サル、キジとともにオニ退治へ出かけるRPG。今やすっかり『桃太郎電鉄』の「ももたろ社長」が板についてしまった桃太郎だが、元はと言えばこっちが本家。昔はちゃんとオニ退治してたんで――って、本誌読者にとってはたぶん常識ですな。

本作を手がけたのは、さくまあきら氏をはじめとする「ジャンプ放送局」黄金期のスタッフたち。もちろん、その「さくまワールド」とも言える雰囲気はしっかり健在で、思わずクスッと笑ってしまうようなほのぼのギャグが随所に盛り込まれている。道ばたのウンチに話しかければ「ぼくはウンチだよー!! ぷりっ!!」。お地蔵さんに話しかければ「なーる ほーざワールド!! あの番組はおもろいのォ!」――。RPGといえば『ドラクエ』のような、お堅い中世ファンタジーが主流だった当時、昔話をベースにした純和風の世界観や、ギャグあり、ダジャレあり、内輪ネタありの型破りな演出は結構衝撃的だった。

さくまあきら氏ならではのほのぼのギャグが随所に盛り込まれている

お馴染みのエピソードがあちこちで登場。ここでおにぎりを転がすと……？

登場するオニたちも個性的で、とにかく戦闘中もいちいちよくしゃべる。命乞いをして桃太郎をだまそうとする〝あまのじゃく〟、意味不明なことを言っては去っていく〝ユキだるま〟など、見ているだけで楽しいオニたちがわんさと出てくる。もちろん、後に『桃太郎電鉄』で悪行のかぎりを尽くすことになる〝貧乏神〟もしっかり登場。まさか後にコイツの像が建つことになるとは、さすがのさくま氏も予想できなかったに違いない（貧乏神を模した「貧乏が去る像」は、台東区谷中の妙泉寺にホントに安置されている）。

誰でも知ってる昔話の世界をお供と一緒に大冒険！

「花咲か爺さん」や「おむすびころりん」「さるかに合戦」「かぐや姫」といった、おなじみの昔話が随所で出てくるのも本作の魅力のひとつ。最

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

桃太郎伝説

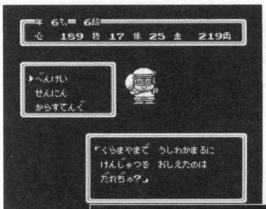
Momotaro Densetsu
●ハード：ファミコン
●メーカー：ハドソン
●発売日：87年10月26日
●価格：5800円

Back to 1987

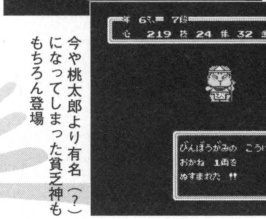
初に訪れる〝花咲かの村〟では、オニが化けた花咲か爺さんが悪事を働いていたり、鬼ヶ島へ渡るためにはかぐや姫が探しているという「5つの宝」を見つけなければならなかったり――といった具合に、「桃太郎」をベースにしつつも、いろんな昔話のエッセンスをうまく組み合わせて、RPGっぽく仕立てているのが面白い。筆者は小さい頃から昔話が好きで、「次は誰が出てくるんだろう」と、ドキドキ、ワクワクしながら遊んでいたのをよく覚えている。何より〝何度も読んだ昔話の世界を、桃太郎になって自分の足で冒険できる楽しさ〟はまた格別だった。

それにしても、当時は「RPGってこんなもんだろう」と大して気にしていなかったのだが、あらためて遊んでみると本作、ものすごく難易度が高い。戦闘は基本的に一対一のタイマン形式。お供のイヌ、サル、キジはランダムで時折攻撃に参加してくれるだけなので（当時すでに『ドラクエⅡ』がパーティバトルを実現していたことを考えると、少々時代遅れではあった）、プレイヤーにできることは基本的に「レベルを上げる」ことと「進むか、引くかの状況判断」だけ。にもかかわらず、出てくる敵が強い強い！ 新しい土地に行ったら数時間のレベル上げ&お金稼ぎは当たり前。ほのぼのとした雰囲気とは裏腹に、中盤以降のダンジョン攻略などはかなり鬼気迫るモノがあった。とは言え、「レベルを上げて少しずつ行動範囲を広げていく」という楽しさは最近のヌルいRPGにはないもので、『ウィザードリィ』や初期の『ドラクエ』のようなシビアなバランスが好きな人なら十分に楽しめるはずだ。

とは言え、「ムチ」だけではなくて、しっかり「アメ」も用意されているのがさくま流だ。早く次の村が見たい！ と思わせるコミカルな演出や、絶妙なタイミングで助けてくれるお供たち、レベルアップのたびに全快する体力、あちこちに用意された回復ポイントなどなど……。普段の戦闘バランスが厳しいだけに、ちょっとした親切がものすごく心にしみる。本作に限らず、さくま氏の作品はいずれも、こうした「アメとムチ」のバランスがうまい（もっとも、『桃太郎電鉄』シリーズのキングボンビーはやりすぎの感があるけれど）。そういえば、ある条件を満たすと入ることができる「女湯」も、思えば「アメ」のひとつだったのかなぁ。



突然現れてはクイズを出してくる福の神。正解すると賞金がもらえる



今や桃太郎より有名（?）になってしまった貧乏神ももちろん登場

遊んでみなきゃわからない 本作ならではのおかしさ

と、ここまでつらつらと説明してはみたものの、たぶんまだ本作の魅力の1割も伝えきれていないような気がする。何と言ってもこの作品の魅力は、さくま氏ならではの絶妙な「雰囲気づくり」にある。「ぼくはウンチだよー!! ぷりっ!!」というセリフをポンと出しても、たぶん大して面白くはない。でも、それが「さくまワールド」の中にあると不思議に笑えてしまう。この感覚はきっと、身もフタもない言い方になるけれど、「遊んでみなければわからない」のだ。

今から遊ぶなら、『桃太郎伝説』と『桃太郎伝説Ⅱ』がセットでリメイクされた、ゲームボーイカラー版『桃太郎伝説1→2』がオススメ。難易度は高いが、ぜひ遊んでみてほしい傑作RPGだ。

RPGとしてだけでなくゲームへのスタンスを問うセガ民の魂といえるソフト

セガのハードにRPGを！打倒『ドラクエ』を誓う

セガのハードはRPGが弱い。

そんな定説は、セガ系最後のハードであるドリームキャストをもってしても突き崩せなかったことは事実である。ただし、ゲーム黎明期からRPGがゲームの主役であったわけではない。RPGこそがキラータイトルという図式が出来上がったのは、『ドラクエ』の成功あってのことだろう。といっても、『ドラクエ』以前にもRPGは存在していたし、『ドラクエ』が最高のRPGであったわけでもなかった。だから、当時のRPG＝『ドラクエ』という風潮は、『ドラクエ』以前のRPGを知ってる古いゲームファンは苦笑いを浮かべていたものである。……と、おっさんゲーマーの愚痴はここまでにして、話を本題に戻す。RPG＝『ドラクエ』＝キラータイトルという図式が成立しているのが確かである以上、各メーカーとも新たな『ドラクエ』を作り出すために模索するのである。それが、ハードが違うセガならばなおさらだ。そうして、打倒『ドラクエ』として生み出されたのが『ファンタシースター』である。

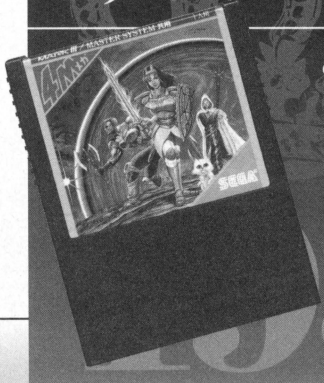
門をくぐる前に富士山を登る根性はあるか?!

セガの威信をかけた『ファンタシースター』。威信をかけただけあって至極の出来であると同時に問題作だ。主人公アリサは、ロングにヘアバンドという古典的ヒロインの大王道とも言えるスタイルの美少女で、マッチョ系のタイロンと線の細い知性派メガネ系（かけてないけど）のルツというお供を引き連れる。おまけに、ミャウというネコのようなマスコットまで完備。語られるストーリーも中世ファンタジーではなく、スペースオペラだ。魔法ではなくテクニック、移動手段も砂上用装甲車などの未来的なものが登場したり、最後の最後に明かされるアリサの過去などは、まさにソノラマ文庫を呼んでいるかのような錯覚さえ起こさせてくれる。さらに、最終ボスとの戦闘において物語の裏側が垣間見える隠し要素があるのも面白い試みであった。

そして、注目したいのは、RPGのR（ロール）の部分。当時のRPGの主人公といえば、プレイヤー自身が名前を入力したり、ゲーム内で寡黙だったりするなどのプレイヤーが同一化して感情移入するタイプが多かった。『ファンタシースター』の主人公は、アリサという少女だ。男にとってはアリサになりきってプレイするというのはちょっと違う。兄を亡くし、その真相を知るために進むアリサを、「がんばれ！」だとか「けなげだ」とか「助けてやりたい」だとかの、客観的に見てから援助するように感情移入してプレイしていくタ

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

ファンタシースター



PHANTASY STAR
●ハード：セガ・マークⅢ
●メーカー：セガ
●発売日：87年12月20日
●価格：6000円

Back to 1987

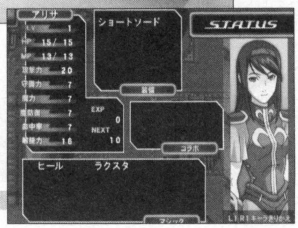
イプのRPGなのだ。今となってはなんの変哲もないRPGの形態のひとつだが、当時としては画期的なものであったし、数少なかった女性ユーザーを取り込むために、先に紹介したタイプの違う美男子をも配置。セガがいかに幅広い層を狙って開発していたかがよくわかる。

ただし、問題はここからだ。『ファンタシースター』の最大のウリはなんだったのだろうか？それは、滑らかなアニメーションをする3Dダンジョンである。3Dダンジョンといえば、『ドラクエ』以前のRPGの代名詞。『ドラクエ』がそれまでのRPGのとっつきにくさを解消することで成功したのにもかかわらず、3Dダンジョンをウリにするのである。まさにセガ的判断！ 幅広い層を狙いながら、とっつきにくいシステムを採用。門戸は大きく開いていても、〝門〟自体が富士山頂上にあるみたいなモノだ。実に素晴らしいじゃないか。それでこそセガ。故に『ファンタシースター』は、セガ民にとっては忘れられないソフトなのである。だから、『ファンタシースター』を特別視し、愛着を持っている人は極度なセガ民だ。門をくぐる前に富士山登頂を楽しめる特異な人だ。だからこそ、『ファンタシースター』自体ではなくその周辺の出来事も大好きなはずである。それは、拡張機器であるFM音源パック。……いやもう、バカじゃないかと。門をくぐるのに富士山登頂をしなければいけない上に、門のカギをチョモランマ山頂においているようなものだ。確かに、FM音源パックを装着したマークⅢが奏でる音楽は何ものにも変えられないほどのものではあった。だけど、ここまで付き合ってくれる人間は超ドMか、ちょっと頭のネジを締め忘れた人である。ここまで言われると嬉しくなってくるだろう、セガ民たちよ。RPGは思いを入れ込みやすいジャンルだが、『ファンタシースター』はRPGを超越してゲームに対するスタンスを明示する踏み絵のようなものだ。前述したストーリーやRPGのシステム的なことではなく、当時の状況への思い入れが『ファンタシースター』への愛情へと転換する。『ファンタシースター』大好きです＝私はマークⅢを持っていて当時のセガが大好きでした、という宣言なのだ。

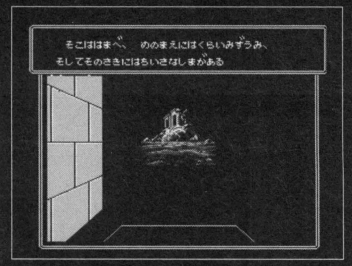
『ファンタシースター』は、マークⅢだけでなくメガドライブにも移植され、ついにはPS2にリメイク版が発売されるまでになった。新規ユーザーが今遊んで、RPGとして満足できるかは正直微妙なところだろう。では、なぜ『ファンタシースター』はPS2で登場するのか？ セガ民であるマークⅢユーザーたち、いまだに現役。『ファンタシースター』について語れる限りはゲームへの情熱は冷めていない証拠だ。ネタでもなんでもなく、あのときマークⅢを選んだことを、『ドラクエ』ではなく『ファンタシースター』を選んだことも誇ってもいいのだ。いまだにゲームへの愛情が衰えていないのだから……。

最後に余談を。『ファンタシースター』が発売された87年、私は日曜が大好きだった。それは、単純に学校が休みで、目いっぱい遊べるからということもあるが、それ以上に日曜の朝10：00が大好きだった。ここまで言えばセガ民たちにはもうわかってもらえただろう。日曜の朝10：00、アニメ「赤い光弾ジリオン」の放映時間だ。「赤い光弾ジリオン」はセガがメインスポンサー。だから、「赤い光弾ジリオン」を見ていれば、確実にセガのゲームのCMも見られたのだ。今となってはゲームのCMなんて当たり前の日常茶飯事だが、当時はそれほど目にすることは多くなかった。しかも、セガのCMなんて出会えること自体が奇跡だった。その奇跡に毎回出会える日曜10：00。そして、月曜には数少ないセガユーザーが集まって語るのだ。「『ファンタシースター』って『ブラックオニキス』の色ダンジョンよりも断然キレーだよな！」と。メジャーではないと痛いほどわかっていながらも、ゲームを語れる楽しさがそこにはあったのである。

マークⅢにFM音源パックを装着。この勇姿を夢見ていたセガ民は多い



リメイクされアリサもすっかり現代風。妹、姫、思えば多くの属性持ちだ



RPGの原点はどのRPGよりも斬新だった！

いまだ終わらない、興奮とスリルに満ちたダンジョン生活

『ウィザードリィ』（以下『Wiz』）の歴史はファミコンよりも古く、ことRPG界においては原点のひとつである。にもかかわらず、ファミコン版で初めて『Wiz』に触れたプレイヤーも多いのではないだろうか。

ゲームの代名詞にもなったファミコンへの参入が『Wiz』の知名度を上げたと言える。なお移植の順番は前後したが、ここではファミコン版にあわせて『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅲ』と表記する。

RPGといえば、魅力あふれるキャラクター、壮大なストーリー、具体的な描写（詰まるところ剣や炎のアニメーション）などを駆使してひとつの世界観なり物語を演出する。プレイヤーはそれらの情報をそのまま受け入れるだけで、空想世界を体感できるわけだ。

ところが、『Wiz』はプレイヤーに少量のテキストを与えてくれるのみ。タイトル画面でAボタンを押せば、何の説明もなくゲームが始まる。主人公の目的は何なのか。そもそも主人公は誰なのか。『Wiz』は迷宮の入り口を開いて挑戦者を待つだけで、何も答えてはくれない。

つまりプレイヤーは自らの想像力でキャラクターを、容姿から性格さらには他のキャラクターとの関係まで創りあげねばならない。これは大変な作業である。しかし言い換えれば、キャラクターをどう創ろうとプレイヤーの自由であり、ここが『Wiz』最大の魅力なのだ。

キャラクターメイキングに関しては、実に幅広い選択肢が用意されている。人間に限らずエルフやホビットといった種族も存在し、職業は、戦士や魔法使いなどのオーソドックスなものから侍や忍者までそろっている。転職も可能で、すべての呪文を覚えさせることもできる。

主人公は正義感あふれる好青年でも、冷徹な戦闘マシンであっても構わないし、好きな漫画のキャラクターでパーティを組んでもよい。自分自身を登場させ、五人の異性とピンク色のダンジョン生活を送るのも思いのままだ。

しかしこれは、言わば『Wiz』を極めたプレイヤーならではのマニアックなプレイスタイルであり、『Wiz』の楽しみ方はこのキャラクターメイキングに限らない。

そのひとつが「迷宮」である。ファミコンの3Dダンジョンに前例がないわけではないが、『Wiz』は複雑さのけたが違う。「解けるものなら解いてみろ」と言わんばかりの構造で、回転床に一方通行、ダークゾーンに隠し扉など、さまざまなトラップが侵入者の行く手を遮る。

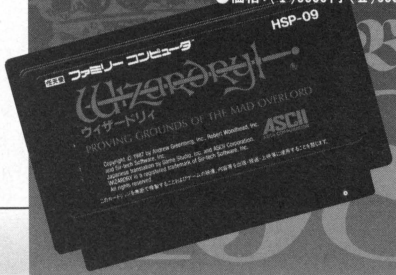
攻略するためには方眼紙と鉛筆を用意して、20×20のブロックで構成されたフロアを1マスず

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

ウィザードリィ（Ⅰ～Ⅲ）

WIZARDRY

●ハード：ファミコン ●メーカー：アスキー
●発売日：（Ⅰ）87年12月22日（Ⅱ）89年02月21日（Ⅲ）90年03月09日
●価格：（Ⅰ）5800円（Ⅱ）6500円（Ⅲ）6500円



Back to 1987

つ埋めていく手作業、つまりプレイヤー自身のゲームへの参加が必要になる。2マス先は闇。RPGといえば上空から見下ろす視点が一般的だが、本当に自分が迷宮を探索しているかのような臨場感は、ほかではなかなか味わえるものではない。

マップの完成には相応の努力を要するが、それだけに達成感もひとしお。もちろん攻略本に頼る手もあり、それを片手に別の楽しみを追求するのも悪くない。別の楽しみとはすなわち、『Wiz』ならではのシビアな戦闘とアイテム収集だ。

怪物との戦いが命懸けであることは想像に難くない。だが、その過酷さをリアルに見せてくれたRPGは筆者にとって『Wiz』だけだった。『Wiz』の世界における「死」は、教会に金さえ払えば済む程度のものではない。体力の低下や老化ならまだしも、最悪の場合は教会の司教でさえ復活の呪文に失敗して、キャラクターの存在そのものが消滅してしまうのである。

そして、迷宮にはびこるモンスターたちは簡単に死をもたらすだけの力を秘めている。毒や麻痺に加えて、こちらと同等の呪文を巧みに操り、さらには後列の魔法使いまで巻き込むブレスを吐いてくる。恐るべきは一撃死のクリティカルヒットで、中にはエナジードレインでレベルを奪う魔物さえ存在する。

戦闘画面では、限りある色数をモンスターグラフィックが独占。末弥純氏の描く魔物がプレイヤーの恐怖を突き上げる。

生か死か。前列の戦士が倒されれば、後列に危険が及ぶ。僧侶が石化でもしたら回復はできなくなるし、魔法使いが倒れれば街への生還が困難になる。盗賊が生き残って初めて、獲得した宝箱から安全に戦利品を取り出すことができる。ひとりの生死がパーティーの命運を分けるのである。これも『Wiz』ならではの魅力と言えよう。

そして、『Wiz』といえば語らずにいられないのがアイテム収集。先に述べた強敵に立ち向かうためにも装備を充実させたいところである。ところが安全な街の商店は初期装備しか扱っておらず、迷宮内の任意の場所に用意されているわけでもない。入手方法はひとつ、モンスターを倒して彼らの宝を奪うのだ。何が出るかは宝箱を開けてからのお楽しみ、そうして得られるアイテムの総数は並のRPGの比ではない。剣や斧の武器に加えて鎧・盾・兜・篭手・装飾品と種類からさまざまで、呪われた武具や、めったにお目にかかれない超レアアイテムも存在する。店に売ればリストの空欄が埋まるので、収集状態を確認しやすく、コンプリート欲もそそられる巧みな仕様である。

以上、キャラクターメイキング・迷宮探索・シビアな戦闘・アイテム収集といった『Wiz』ならではの醍醐味を紹介した。これでさらに操作性がすこぶる快適なのだから、至れり尽くせりの傑作である。

とはいえ、初めから全部を楽しもうとする必要はない。筆者自身、初めてプレイした時は、行き詰まった父の集めた武具を借り、不完全なマップを参考に進めた。これもひとつの遊び方だ。『Wiz』はただ、迷宮の入り口を開いて挑戦者を静かに待つのみ。そこにどのような楽しみを見いだそうと、すべてはプレイヤーの自由である。ありがとう『Wiz』、そしてこれからもよろしく。

シリーズでおなじみのマーフィーズゴースト。経験値稼ぎにはもってこいだ(I)

まさかの「?ぶき」! 村正・手裏剣・聖なる鎧は三種の神器として名高い(III)

死と絶望の嵐……その先にあるものは

戦いの連続の中にも、ストーリーは存在する

ファミコン全盛だった当時、鳴り物入りで発売され、大きな話題を読んだPCエンジン初のRPG『邪聖剣ネクロマンサー』。うごめくグロいモンスター、噴き上がる血しぶきなど、かなりダークで異質な要素が盛りだくさんだが内容は極めて王道な作りとなっている。『黒の断章』や『デモンベイン』など、さまざまなゲームでモチーフにされている、ラヴクラフト著の小説「クトゥルー神話」(※)をベースにしながらも、難解な謎はほとんどなく、プレイヤーの目的は「魔空王アザトースを滅ぼす」この一点のみ。ゲームの流れとしては、実際に恐怖感を覚えるほどの強力なモンスターを相手にしながら、個性的な仲間を鍛えぬき、強さに自信が出てきたところで新たな土地へ。そしてそこに出現する強敵に絶望する……という、常に限界ギリギリの死闘をひたすら繰り返して進む、非常にストイックなもの。仲間同士の切ない恋愛や、お涙頂戴な感動ストーリーなどはまったくない。ただひたすら魔王を倒すために必要なクエストをこなしていく。単調と言う人もいるかもしれないが、本作においては、絶望と恐怖にまみれながら死闘を繰り返して強くなることこそが、本当の「ストーリー」と呼べるものなのではないかと思う。

飛空艇など存在しない。ただ果てしない荒野で地獄のような戦闘を繰り返す！

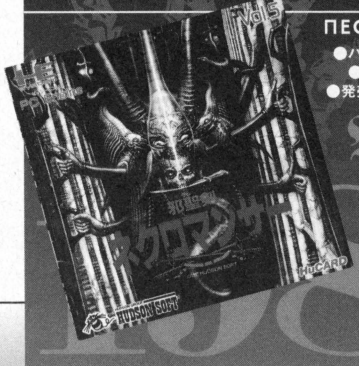
敵を倒すと噴出す鮮血！爽快感と共に湧き上がるこの黒い感情は何だろう

ゲームも終盤。邪聖剣ネクロマンサーが手に入り、戦闘に余裕が出てきて、ロミナがレベル60になった時に、達成感とともに強烈な寂しさに襲われた。冒険を始めた頃は戦闘中に逃げだすことも多かった彼女に、安心して敵を任せている。出来の悪い子どもが成長して、巣立っていくのを見ている親の気分とでも言うべきだろうか。大したイベントもなかったのに感情移入していた自分がいた。「戦闘もストーリーの一部」ということをこのRPGは教えてくれたのだった。ラスボス前には、ツァトゥグアをはじめとする四天王が待っている。だけど大丈夫、俺たちのきずなはもう、そんなやつらには負けはしないんだから。

※厳密に言うと、氏の作品を元にし、後に多くの作家たちの手によってその世界が広がっていった架空の神話体系。

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

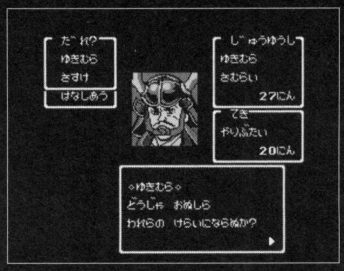
邪聖剣ネクロマンサー



NECROMANCER
●ハード：PCエンジン
●メーカー：ハドソン
●発売日：88年1月22日
●価格：4500円

Back to 1988

Text by ハタノHuスケ



コマンド入力型RPGの姿を借りた歴史活劇!

打倒、徳川家康の旅で幸村たちを待っているのは?

戦国武将の中でも、あまりメジャーな部類ではない真田幸村とその配下にスポットを当てたRPG、それが『真田十勇士』だ。幸村が旅先で出会う剛の者を配下に加え、彼らが従える兵隊とともに徳川家康の待つ三河に向けて駒を進めていく。戦闘は1ターンごとに任意の部下を選出し、敵の集団をせん滅させれば勝利となる。幸村を含めた十勇士の軍勢と敵の兵種には相性が設定されていて、苦手な集団と刃を交えてしまうと敵を討伐するどころか逆に壊滅的な被害を被ってしまう。三河の国に近づけば近づくほど敵の数は多くなっていくが、本作にはレベルという概念が存在しない。遭遇する浪人や家康の手の者を説得し、彼らを雇って配下の兵隊を増やしていくことで真田勢はどんどん強くなっていく。ただし、兵隊の数が多くとも、敵の兵種との相性が悪ければいたずらに被害を増やすだけとなってしまう。敵との小競り合いを繰り返し、戦闘で傷ついた兵隊は戦場での雇用でなければ補充できない。軍勢を立て直すための軍資金との兼ね合いにアタマを抱え、軍勢を維持していくプロセスは終始、単調なレベル上げとは違った緊張感をプレイヤーにもたらす。

また、戦闘中以外では「めいれい」コマンドを使うことで、配下の十勇士が物資の調達や関所の爆破といった特殊能力を発揮する。「めいれい」は、ストーリーの進展に不可欠なコマンドであると同時に「活劇としての真田十勇士」の演出面を補完している。終盤で仲間になる三好清海入道がくの一とされているのは、NHKで放映されていた人形劇のオマージュか。史実ではかなわなかった「打倒家康」を成就させることでエンディングを迎えるが、史実と食い違う展開を「隆慶一郎ばりのif」でもって違和感なく後の歴史へとつなげていく。RPGとしての体裁を取りながらSLGの要素を融合させ、コマンド入力型RPGに新しい可能性を見いだした。

ケムコのイメージキャラクターだったギャングも、本作では盗賊として登場する

入道だったハズの三好清海は、十勇士の紅一点として終盤に参戦する

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

真田十勇士

SANADA JU YU SHI

●ハード：ファミコン
●メーカー：ケムコ
●発売日：88年6月27日
●価格：5800円

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

ゲーム雑誌とクリエイター時代が生み出した傑作RPG

「ポプコムソフト」は時代の反逆児

『サバッシュ』シリーズは、落語家・三遊亭円丈師匠が開発に携わったRPGである。師匠は当時、PC雑誌「ポプコム」で人気連載をもつほどのゲーム好きとして知られていた。そこで、同誌連動の企画『サバッシュ』のゲームデザインに抜擢されたのである。

今でこそプレイヤーとゲームメーカーとは、組織や資本の壁が立ちはだかり、離ればなれになっている。だが、天下の堀井雄二氏や坂口博信氏も、かつては「パソコンおたく」から第一歩を踏み出した。PC8801やFM-7といったパソコンは「遊ぶ」と「創る」の架け橋となったのだ。それを手助けした〝渡し守〟が、パソコン雑誌である。市販ゲームがろくになかった頃、これらの媒体はリスト、つまりパソコン上で動くプログラム掲載に誌面の大半を割いた。読者はゲームのリストを一行ずつ入力して遊んでいたのであり、「読み物」である以上に「打ち込みモノ」だったのだ。

そして1983年に「ポプコム」が創刊する。当初は、版元が版権を持つ「うる星やつら」のCG投稿が強味というより、他社への掲載を認めない「囲い込み」をしたマイナスの印象が先行した他は、地味なパソコン雑誌の域を出なかった。

しかし、PCゲーム市場が質・量ともに充実して「ロードランナー」(ゲームを「ロード」して「走らせる」だけ)と皮肉られる人口が流れ込むにつれ、各誌とも「読み物」面の強化を計るようになる。角川の「コンプティーク」はテーブルトークRPGの誌上リプレイから「ロードス島戦記」など、後のライトノベルの芽ばえを育てた。「ポプコム」に連載された「円丈のドラゴンスレイヤー」も、そんなムーブメントの一環だった。

そして、読み物のページ数と反比例して、パソコン雑誌は「ゲーム作り」と距離を置くようになる。ヒットしたゲームの攻略記事を載せれば売れるのだから。アスキーなど元から開発部門を持つ出版社は別として、新会社の「ポプコムソフト」を設立して、本格的なRPGのスポンサーをした小学館は「時代の反逆児」とさえいえる。

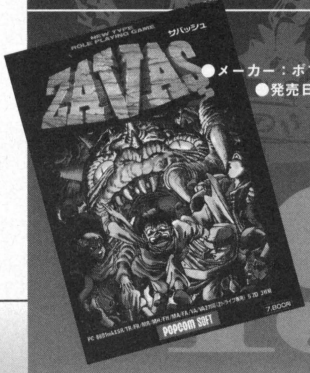
『ZAVAS』II復讐するは我にあり!

そうした経緯から誕生した一作目の『サバッシュ』は、オーソドックスな見下ろし画面の2D型RPGだ。ただし、続編の『2』と比べれば、の話だが。ディスク2枚組のうち、1枚目は間違いなく円丈師匠によるシナリオだ。ドルゲスタン大陸に現れた魔王ダルグの解きはなった魔物たちに襲われ、蹂躙されつくしたトマの村。だが、一人生き残った若者のマーディは復讐を誓い、遊神プ

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

サバッシュ/サバッシュII~メヒテの大予言~

ZAVAS/ZAVAS II
●ハード:PC
●メーカー:ポプコムソフト/グローディア
●発売日:88年8月/93年2月24日
●価格:8800円/12800円

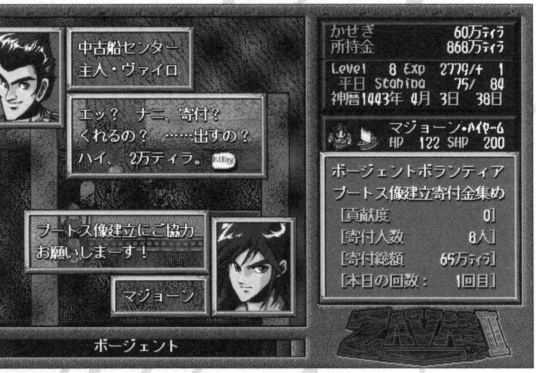


Back to 1988/93

ートスに不死の肉体を与えられる。その胸に刻みつけられたのは「ZAVAS」（復讐）の文字、ダルグ討伐の旅が始まる……。

暗いプロローグが終わると、近くの街のボージェントに行ける。しかし、なぜか入れない。「トークコマンド」のメニューを開いて、「チップ」コマンドを選択しないといけないのだ。開始そうそう「RPGのお約束を守るとはひと言もいってないゾ」という師匠の声が聞こえてきそうだ。

そしてパーティを組んで冒険にそなえるのだが、この世界では勇者だからって好意に甘えさせてもらえない。仲間はお金で「雇う」もので、日々の稼ぎも収入の1割を渡す必要がある。なお、仲間の「カーラマン」や「グレッシ」は部族（職業）のことで、個体によって能力が違ってくる。



ボランティアなどの行動も充実。主人公×3タイプ＝3回も別の人生を送れるのだ

最終エリアに近づくと、急に謎のヒントも少なくなり、シナリオも静かになっていく。これは、開発をめぐって激しい衝突の末に、円丈師匠が離脱してしまい、他のスタッフが急きょ残りのシナリオを補ったという事情による。しかし、1万5千画面分ものボリュームは、何物にも代えがたい達成感を与えてくれるのだ。

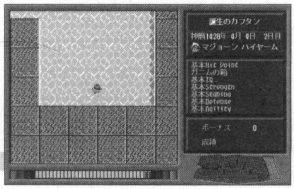
自由度が無限大の『サバッシュ2』

前作から5年の歳月を経て帰ってきた続編『2』は、正真正銘、どこを切っても全編が円丈シナリオの作品だ。わが世の春を謳歌したPC88シリーズは第一線から退き、入れ代わりに登板したPC98シリーズもウィンドウズの足音を聞いて終焉に近づき、翌年（94年）には3DOやPS、SSらの「次世代機」が控えていた。最悪、お蔵入りになっても不思議はなかった逆境のさなか、よくぞ発売にこぎ着けたものである。

市販ゲームのすべてに「Why?」を投げかけた師匠の探求心は、冒頭のキャラクターメイキングから全開されきっている。天界から地上へ転生したばかりの赤ん坊である主人公が、「誕生のカフタン（試練）」ということで水中にボチャーン！テンキーの4と6（両腕に対応）を連打して泳ぐのだが、交互に叩くタイミングが難しい。こうしたミニゲームが7つ用意されていて、「生存率は30%！」と陽気にいってくれるけど、本当は10%切ってるんじゃないの!? 初っぱなから「生神メヒテを倒して世界を救いなさい」とゲームの目的とラスボスの名前まで教えられ、「ダッシャの祝い」＝成人式に駆けつけた親せきや知人たちに贈り物をもらい（でも王様に天引きされる）、勇者マジョーンは旅立つ。『ドラクエ』の誰かさんより100倍は恵まれているが、そこから先は戸惑うほどの自由度の高さが待っている。人とぶつかる、謎解きをするなどなど、何をしても経験値が得られ、戦闘して稼ぐ必要はまったくない。

戦闘の代わりにメインとなる「交易」（注：一応「RPG」です）は、「採取地」からアイテムを採取して交易地で売り払う。お金もうけして、一国を征服し、結婚したり、ついでに世界を救うなど、想像力が及ぶあらゆることができてしまうのだ。60万字にのぼるシナリオを書いて「わがままを」を貫き通した師匠と、それを受け止めきったスタッフの意地との結晶が、今でもネット配信復刻版として遊べるのは素敵なことだ。

戦闘はオートで行われる。うっかり仲間を雇わずに冒険に出ると、悲惨な目に…



これが恐怖の「誕生のカフタン」。赤ん坊の主人公がプールに落とされて溺死!?

Text by 多根清史（フリーライター）

『サバッシュ』のまみの親

三遊亭円丈師匠

PCゲーム・インタビュー

今回の特集ではさまざまなPCゲームを取り上げていますが、PCゲームといえば、このお方！　歴代RPGを遊び抜き、時には絶賛し、時にはバッサリと切り捨ててきた伝説のゲーマー・三遊亭円丈師匠。今回はご自宅を訪問し、PCゲーム誌連載当時のお話やゲーム制作当時の想いを語っていただきました。

三遊亭円丈（さんゆうてい・えんじょう）
落語家。愛知県出身。落語にパソコンを取り入れるという斬新な試みから、パソコンやゲームに夢中になり、PC雑誌「ポプコム」での連載では超辛口のゲームレビューが好評を博す。『サバッシュ』シリーズではゲーム制作に参加。パソコンゲーム界では伝説のゲーマーである。

◎インタビュアー：多根清史（フリーライター）
◎写真：Shiro Narahara

「パソコン落語」のために買ったFM-7

――最近、師匠はどういうゲームをプレイされました？

え～と、PS2のコントローラのコードを犬にかじられてからやってないな。

――ペットゲームを買うまでもないですね（笑）。確か『ポプコム』に連載されていた当時は、「膝の上でマウスを転がさなければいけない家」と書かれていましたけど……。

前は都営住宅でしたし。この家に来てから20年ですかね。今、みんなゲームって何をやってるんですか？

――ニンテンドーDSが売り切れ続出したりしてますね。

ああ、あのCMしている小さいやつね。僕も『脳トレ』買おうかなと少し考えたんです。DSってどういったゲーム機なんですかね？

――画面が二つあって、下の画面全体がタッチパネルになってます。字を書くと認識してくれたりと、いろいろな遊び方が生まれていますよ。

ふ～ん、『ドラクエ』の作者の堀井さんも、まだ何か作ってるんですか？　私は『Ⅶ』まではクリアしましたけど。

――ええ、一昨年に『ドラクエⅧ』も出まして、第一線の現役ですよ。堀井さんの『ポートピア連続殺人事件』（※1）も本人によってではないですが携帯電話向けにリメイクさ

（※1）『ドラゴンクエスト』シリーズの作者、堀井雄二氏が手がけた2本目のソフト。素朴なアドベンチャーゲームだが、読みやすくテンポのいいシナリオや、コマンド選択方式（ファミコン版）に、後の『ドラクエ』の片りんがうかがえる。「イロイッカイズツ」（元ネタは『ザ・ブラックオニキス』）など、堀井氏の濃いゲーマーとしての“アリバイ”も。

れて、昔の作品も再評価されてますね。この頃はゲームから離れておられるんですか？

僕はふだん、ゲームの話は基本的にしないことにしてるんですよ。寄席に来るお客で、ゲームをしてる人はまずいないですし。こないだ独演会をして、場内は大受けだったんですが、『ドラゴンスレイヤー』（※2）という言葉が出ると、シーンとしちゃって！　前はちょっとゲームをかじってる人なら「おお」と反応があったんですけどね。

——当時『ドラゴンスレイヤー』をプレイした人は、まだ寄席に行く年頃ではないでしょうね。

そういや、この前も88本（「蘇るPC-8801伝説」）（※3）に原稿を書きましたけど、昔のパソコンゲームがはやってるんですか？　ゲーマーが高齢化してるとか。

——最近ゲームを始めたばかりのライトユーザーと、二極化しているのかもしれませんね。あの頃のPCゲーマーは、一番ゲームにのめり込んでいた世代だと思うんです。

（手元の「88伝説」を指して）これにもゲームが付いてましたよね。今から見ると、せこいソフトばかりじゃないんですか？

——いえいえ、ちゃんと厳選してます！　当時、師匠が『天下統一』（※4）の後にプレイされた『HARAKIRI』（※5）も収録してますから。

ああ、あれはやり込みましたねえ。設定がワケわかんなかったけど。

——「日本文化をカンチガイした外人が作った」とうたっておいて、日本人が作ってましたしね。88はさておき、師匠の最初のパソコンはFM-7（※6）でしたよね？

そうです、落語に取り入れるために始めたんです。「パソコン落語」をやろうと思ってね。富士通の人も協力してくれて、簡単なプログラムを作ってもらいましたよ。自分でも、ネタを1000個ぐらい入れておきまして。

——ああ、『コンピュートないと』（※7）にレギュラー出演されていましたよね。「おしん」とかけて～」という謎かけを入力したら、画面に「6DYトカケテ」～「6DYトトク」と表示されてしまって、「6DYって何でしょうね？」とトボけてた一幕もあったそうですが。

う～ん、カナキーを押し忘れて「おしん」と入れちゃったんですかねぇ（※8）。

元祖・辛口批評の『ポプコム』連載

——ご自分でも「唯一プログラムができる落語家」としてプログラミングされていたんですか？

そうだね。この当時はパソコン雑誌にプログラムのリストが載ってましたからね。それを自分なりにいじるんですよ、最初は色を変えるとか、変数をいろいろ入れてみるとか。そのうち、なんとなく作れるようになってね。

——最終的には500本を作られたと言われてますが。

いえいえ、そんなには作ってないですよ。話に出るたびにだんだん桁が増えていくんだ。

——どういったゲームを作られたんですか？

2人が遠くの間合いからテンキーでつつき合う「フェンシング」とか、お皿を落とさないように回す曲芸のゲームもありましたね。それに魚釣り。あとは川に流れてくる桃を拾うのとか。

——桃ですか。どうやって拾うんですか？

画面に川が表示されて、右から左へ桃が流れていくんです。キーボードを川全体に見立てていて、画面上の川に桃が流れてきたら、ちょうど桃のあたりの正しいキーをパン、と押すと桃を取れる。

（※2）日本ファルコムのパソコンゲーム。時間制限内にプレイヤーが行動する「ターン制RPG」。（※3）PC-8801は、NECの8ビットパソコンのシリーズ名（82年～）。『蘇るPC-8801伝説』は3月にアスキーから出版されたPC88を回顧するムック。『ゲームに偏りすぎ』『88SR以前やビジネス面の記述が弱い』とのご意見は執筆者の一人としてしっかり受けとめさせていただきます。（※4）システムソフト製の歴史SLG。内政要素をバッサリ無視。『攻めるか滅ぼされるか』の超攻撃性が快感。ゲームデザイナーはボードゲーム版『超人ロック』も手がけた黒田幸弘氏。（※5）ゲームアーツの"偽史"SLG。源頼朝と織田信長と徳川家康とショー・コスギが天下を争い、元寇や黒船が攻めてくる無茶苦茶な時代設定と、恥をかかせると武将が腹を切る「ハラキリ」システムがすばらしい。作者は宮路武氏（現ジーモード社長）。（※6）富士通の8ビットパソコン。描画スピードが速く、絵描きさんにも好評だった。（※7）富士通提供の、パソコン拡販TV番組（82年～）。副音声を使ってプログラムをダウンロード（テープレコーダーへの録音）できた。SHARPの「パソコンサンデー」と同様のサービスをしていた。後に「なんでもコンピュート」に改題。（※8）カナ入力で"6DY"と押してみよう。

――まだDSでさえ追いついていないフロンティアですよね（笑）。

でも、ほとんど誰も遊ばないの。子どもも途中でバカにしてやってくれなくなってね。

――自分がやりたいゲームがあれば自分で作れる、ぎりぎり最後の時代でしたね。『ポプコム』（※9）での連載以前も、かなりゲームはやり込んでおられたんですか？

ええ、テープの頃からやってましたね。でも、『マイト&マジック』（※10）シリーズは途中ですごく難しくなったから、やらなくなったかな。

――初めの頃の『マイト&マジック』はフロッピーを読む回数も多くて大変でした。

そんなに長かったですかね？　テープ読み込みに慣れていたから、フロッピーは「速いなあ」という感じしかなかったですよ。

――師匠のサイトを拝見しますと、タイトル表示だけで3分30秒もかかった『クフ王の秘密』（※11）や、『ロリータシンドローム』（※12）の頃からの大ベテランゲーマーだとわかりますよね（笑）。そういうゲームへの造詣の深さが評判になって、『ポプコム』の「円丈のドラゴンスレイヤー」の連載が決まったんですか？

何かのイベントに呼ばれたんだったかな。ゲームが好きだというと、だったら連載しましょう、という話になりましてね。

――「円丈のドラゴンスレイヤー」はSLG編だけ単行本になっていましたね（※13）。

伝説の辛口レビュー「円丈のドラゴンスレイヤー」

「パソコン落語をやる」という使命感から始めたはずなのに、いつしか商売を抜きにしてゲームにハマりこんでおられた円丈師匠が、当時の過渡期にあった（玉石混交ともいう）パソコンゲームの数々を、片っ端からレビューしていった辛口コラム。ぼんぼん繰り出される歯切れのいい悪口は落語家らしく「芸」になっていて爆笑モノ。その一方で、鋭い観察眼が光った批判は、いちいちひざをポンと打つものばかり。

つまらないと思ったソフトは3時間で投げ出したりもするが、「このゲームはなぜ面白くないか」を箇条書きして説明し、ちゃんとした「ゲーム論」にまとめ上げていたのがお見事！　単色のコラムページなのに、読者アンケートの投票もダントツ。単行本の2巻（RPG編）が出なかった理由は、1巻が人気がなかったから……ではもちろんなくて、先に『ポプコム』本誌が休刊してしまったから。残念！

容赦ない辛口レビューもあれば大絶賛も！
軽快な語り口は読んでいて爽快だった！

（※9）小学館刊行のパソコン雑誌（1983年10月～1994年3月）。馳星周＝板東齢人（レーニン）が『シムシティ』の攻略をしたり、プロレス団体「UWF」を思い入れたっぷりに語るコラムを連載していた。関連会社は「ポプコムソフト」（『サバッシュ』シリーズを販売）。
（※10）『ウィザードリィ』や『ウルティマ』にならぶ、世界三大RPGシリーズのひとつ。初期の頃から、広大なフィールドをすべて3D視点で歩き回ることができた。モンスターの大集団と出くわす恐怖は忘れがたい。
（※11）光栄（現コーエー）初期のRPG……といえるかどうか微妙な内容のゲーム。クフ王の財宝を手に入れる。
（※12）エニックスの第二回ゲーム・ホビープログラムコンテスト受賞作。幼女を電動ノコギリやナイフ投げから助ける。大らかな時代だった。
（※13）「ハマった！～円丈のドラゴンスレイヤー1（シミュレーション編）」（小学館／1993年発売）のこと

そうです、だって（2巻目が出なかったのは）売れなかったんだもん。最初にRPG編を出しておけばよかった。

――いちプレイヤーの立場からズバズバ斬っていて面白かったのに、残念ですね。パソコン用のSLGはやたらプレイに時間を食いましたし、ガイドとして大助かりでした。

『信長の野望』（※14）でもねえ、陣形があらぬ方向に外れちゃうんですよ。で、自分がどこにいるかをマッピングしなきゃいけなくって。コーエーさんは、あそこで倒産していてもおかしくなかった！

――（伝説の辛口レビューが復活！）コーエーさんは別格としても、パソコンも安くなってユーザーの年齢層も下がったせいか、パソコンゲームの主流はRPGへと移行していきましたね。

今RPGはどんどんダメになっていってるんですか？

――いまだに主軸商品ではありますが、『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』、『テイルズ オブ～』といった有名シリーズに人気が集中して、その他の傍流が元気ありませんね。DS以外は、家庭用ではネットゲーム、ゲームセンターではカードゲームに活路を見いだせるかもしれませんが。

やはり、かつて人気があったものは強いのかな？　全部（公式で）エミュレータになればいいんですよ。

『サバッシュ2』のシナリオに4～5000時間！

――『サバッシュ』は、「円丈のドラゴンスレイヤー」の流れから生まれたんですよね？

そうそう。市販するゲームを作ろうとは思ってなかったんだけど、あまりにもくだらねえものが多いじゃねえかこの野郎と。じゃあ作ってみないかと編集長が言ってきてね。

――（またも辛口！）しかし最初の『サバッシュ』は「原作者」ということになってますよね。

途中で私がケンカして降りちゃったんですよね。それで、プログラマーとグラフィックデザイナーの2人が相談して、最後の大陸に移った後をぜんぶ作ったんですよ。12星座の宝石を集めて、とか。私は自分が作ったと思ってないので、名前もあまり出さないでくれって頼みまして。『2』と比べても、『1』のほうが良かったという人が結構いますね。

――『1』は王道のRPGとしてわかりやすかったですし。でも、『2』は『2』で、とことんやり込んだ人は「これ以上のゲームはない」ってベタぼめしてますよ。PC98用（※15）になったので、PC88ユーザーは残念がってましたけど。

海外のDOS／V（※16）がそろそろ日本に上陸しようかという時期で、PC98の王座も危うくなって、落ち着いてゲームをしようという雰囲気じゃなくなってましたね。『2』も、それほど力を入れて作らなくてもよかったかな。

――パソコンの機種が入れ替わるサバイバルも激しかったですよね。『1』も、FMシリーズに移植されなくてユーザーは嘆いてましたよ。一時はFMのほうが元気があったと思うんですが。

NECのほうがユーザーを大切にしたんじゃないですかね？　富士通はその機種が終わると、後に何も残らなかったでしょう。FMβとかFM-TOWNS（※17）とか、以前のパソコンと一切関係がない。

（※14）初代『信長の野望』は1ターン目から徳川や斎藤や武田が一斉に攻めてきて瞬殺されることもありえる、ダイナミックにもほどがある仕様だった。
（※15）NEC製の16ビットパソコン（1982年～）。ビジネスマシンとして登場し、肌色ハードとして天命を全うした国民機。いまも制御機器として使われている工場もある。
（※16）海外の汎用パソコンであるPC/AT互換機を、ソフトウェアのみで日本語を使えるようにしたもの。マイクロソフトのWindowsが普及する足がかりとなった。
（※17）どちらも富士通製パソコン。FMβはビジネス機、FM-TOWNSはCD-ROMドライブ搭載のホビーパソコンで、ともに以前のFM-7/FM-8シリーズと互換性はない。

――過去の切り捨て方が潔すぎましたよね（笑）。

4～5年前に（パソコン落語の）謎かけをやってくれ、と頼まれて、初代のFM-7があればできるな、と思って富士通に電話したら「そんなものは（在庫が）ありません」だからね。

――NECさんもPC88の部署ごとなくなってますし、レトロPCの資料がますます消えていってますね。PC98が終わりを迎える前に、『2』がなんとか間に合って良かったですよ。なんといっても、前作から5年かかってますもんね。

『2』のシナリオには4～5000時間かけたと思いますね。寄席に行くと高座に上がる直前まで書いてましたよ。そういう生活をしてると2カ月持ちませんね、1回倒れて4～5日休んで、やっと復活。

――開発会社のグローディアさん（※18）が急に成長したので、その辺りのやりにくさや苦労はあったんですか？

いやあ、自分の意見を通したかったんでがんばったんです。『1』のことがあるから、これは絶対に譲れない。できれば戦闘の計算ルーチンも手がけたかったぐらいですね。でも、いろんなものを詰め込みすぎたんですよ。自分で採集したり貿易したりというシステムは、これ一本だけで（RPGの『2』とは別に）作ればよかった。38日間のうちに世界を救わなきゃいけないのに、一生懸命金もうけしてるってヘンですよねえ。

――いえいえ、地引き網を置いて、明くる朝に忘れたりするのも楽しかったですよ。『2』は「とにかく自由に！」というコンセプトですか？

そうです、自由にやらせてくれって。『ファイナルファンタジー』で嫌いなのは、イベントが起こる場所を探さなければいけないこと。私はマップの端から端まで歩いて、何かないか探すのが好きなんです。列車の中のあるポイントに行けと言われたりするのは、謎解きじゃないですよ。それに3Dになってからゲームがつまらなくなりましたよね、正確に位置が把握できない。

――でも、疑似3Dの『ダンジョンマスター』（※19）はお好きでしたよね？

ええ、特に『ダンジョンマスターII』は大好きなんです。

――よりにもよって、最初っから死にまくる『ダンマスII』ですか！

敵に触った瞬間に、わーっと体力が減っていくのがいいんですよ！

――初期のファルコムのゲーム、『ドラゴンスレイヤー』や『ザナドゥ』は思い入れがおありなんですよね？　「アル中じゃなくザナ中なんです」という広告に出ておられたほどに。

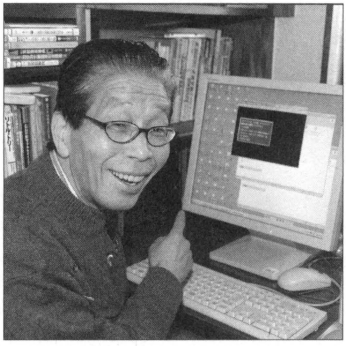
なんでもできるのが良かったんですよね。『イース』や『ソーサリアン』からワケわかんなくなっちゃって。

――そうした濃いプレイ体験があればこその『サバッシュ2』であると。普通にRPGを遊んでいて疑問に思ったところに、すべて答えるという意欲は素晴らしかったと思います。初めのキャラクターメイキングに当たるミニゲーム「誕生のカフタン」は難しすぎました。生存確率が30％というところも含めて（笑）。

あれは無駄でしたよ。いきなり死んじゃうんだもん！　かといって、易しくするのも難しいんですよ。

――その後に「アヌビスの歯を使うか？」と聞いてくるキャラがいて、「はい」と答えたら即死したのでビックリしましたけど（笑）。ああいう「次に何が起こるかわからない」緊張が最近はなくなりましたよね。

そのせいでプログラムも1回しか使わないルーチンが多かったですね。プログラマーと



師匠のパソコン熱は健在！　「ダウンロード版『サバッシュ2』をよろしく！」

（※18）『サバッシュ』シリーズのプログラムを担当した池亀治氏が社長を務めたゲーム開発会社。代表作は『エメラルドドラゴン』。
（※19）アメリカ生まれの3Dダンジョン RPG。リアルタイム性を導入しており、敵を倒して肉を食わなければ空腹で餓死、コマンドを入力してる最中もモンスターが襲ってきたりと、いつも時間との闘いだ。後のMMORPGの源流とも言える革命的なゲームだが、それはそれとして「ドラゴンステーキ」が美味そう。

「（共通のルーチンが使えない）個別処理はやめてくれ」「いいんだこれで」と散々やり合いましたよ。

100時間かけて『ウォークラフトⅢ』をクリア！

――『サバッシュ2』のシナリオ総量が60万字というボリュームは、当時としてはまさに「最強・最大・最後の超ド級RPG」でしたね。このまま「隠れた名作」としておくのは惜しいと思われませんか？

いやあ、最近のゲームだったら珍しくはないでしょう。だけど、このデータ量を小さなフロッピーに収めたプログラマーの圧縮技術はすごい！ ここまで詰めこんだものはほかにないでしょう。

――そういう努力や開発現場のありさまを、「ポプコム」の連載でリアルタイムに伝えていたのも、今ではありえませんね。普通に「ケンカした」とか「会議、憎しみを超えて行われる！」とか、尋常じゃない（笑）。

制作も大変だったけど、『Ⅱ』は小学館の「ポプコム」で打ち出していたから、逆にほかの雑誌に出してもらえなかったのが（売上に）つらかったかな。

――いまネットでWindows版がダウンロードできますが（※20）、ご自身でプレイされます？

やりますよ。今の目で『2』の画面を見ると、ダメだなぁ。まだWindows版になってから、制覇してないんですよね。途中で仕事が入って、また別のキャラで始めちゃうので進まない。

――ここはこう修正したい、という点は？

町に入るたびにスタミナ消費するのが本当によかったのか、難しいですね。町を何度も出入りすると無駄になるから、一度町に入るとボランティアに行ったり、経験値がもらえるから町人にぶつかったり、いろいろやっておこうとして、なかなか外に出られない。リアルタイムに進行すればよかったかな？ 謎解きは自分でもわからなくなってますね。

――新しいゲーム制作はいかがですか？

シナリオは60歳をすぎると書けませんね、集中力がなくって。ボケ防止ゲームぐらいしか作れないな。「ぼけるためのゲーム」も考えてます。

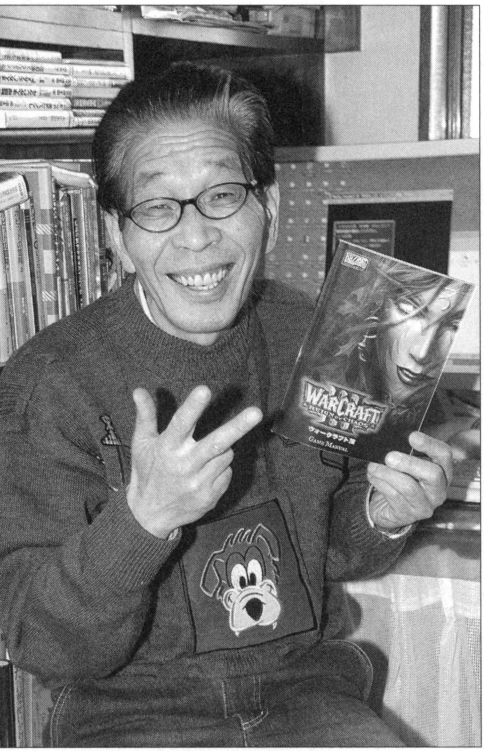
――ボケッコミの訓練用ですか（笑）。もしPS2用に移植したいというオファーがあれば、どうします？

2Dのグラフィックを自然な3Dに変換してくれるソフトがあれば大歓迎ですね。

――では、『サバッシュ2』のPS2版を出してくれるメーカーさんを募集ということで（笑）。最後に、最近クリアされたゲームと一緒に、写真を撮らせていただけますか？

えっと（ご愛用のPC周辺から探して）この『ウォークラフトⅢ』（※21）かな。100時間かけてやっとクリアしたんだ！

――円丈師匠、立派な現役ゲーマーですよ！



「100時間遊んでクリアできないなんて、とんでもねぇゲームだな！」と師匠が絶賛した『ウォークラフトⅢ』。でもクリアしたそうです。さすがゲーマー！

（※20）http://www.vector.co.jp/games/soft/win95/game/se207359.html を参照のこと。2000円のシェアウェアだが、ゲーム世界の西半分は試用期間として無料で楽しめる。
（※21）資源を集めて戦闘ユニットを生産し、敵の部族を滅ぼすRTS（リアルタイムストラテジー）だが、ファンタジーRPG（ヒーローが成長する）の要素もある異色作。12人まで通信対戦が可能だ。開発は「ディアブロ」のBlizzard、日本での販売はカプコン。

セガの力を世に知らしめたSFファンタジーRPGの名作

「負け組の美学」を背負った作品がセガユーザーに最も愛されるRPGへ昇華

87年にセガ・マークⅢ用ソフトとして発売されたセガ渾身のオリジナルRPG『ファンタシースター』。ファンタジーの世界にSFの概念を取り込んだり、ダンジョンが滑らかに動く3Dで表現されていたり、FM音源が搭載されていたりと、既存のRPG観を一気に打ち崩したこの作品の発売を、当時のセガ派のユーザーはもろ手を挙げて迎え入れた。「ファミコンには『ドラクエ』と『FF』があるかもしれないけど、セガには『ファンタシースター』があるんだ！」セールスも人気も任天堂率いるファミコンに押され気味だったセガ陣営のユーザーは、このソフトに希望と光明を見いだし、セガの素晴らしさをほめたたえた。そう、『ファンタシースター』シリーズは、生まれたその瞬間から今の言葉で言う「負け組の美学」を背負った、ある意味悲運の作品群だったのだ。

それから2年後。満を持して、続編『ファンタシースターⅡ』が発売となる。ハードをメガドライブに移し、グラフィックやサウンド面が大幅パワーアップ。仲間になるキャラクターの数やシナリオも強化され、セガRPGにおけるデファクトスタンダードの地位を確固たるものとした。

『ファンタシースター』シリーズは、現在もリリースが続くセガの看板RPGであり、今やゲーム好きであれば知らぬ者はいないほどまでに、その名を広めている。オンラインプレイが可能となったドリームキャスト版『ファンタシースターオンライン』では、第五回日本ゲーム大賞を受賞し、名実ともにゲーム業界のトップを奪うことに成功。さらに今年は最新作である『ファンタシースターユニバース』の発売も予定されており、新たなシリーズ展開が期待されているところだ。

が。昔からのセガユーザーに聞いてみると、『ファンタシースター』では『Ⅱ』が一番好き、という声が多い。過渡期の作品であるにもかかわらず、今現在も愛され続けるRPG。『ファンタシースターⅡ』は、セガ派ユーザーに最も愛されたRPGと言っても過言ではない作品なのである。

悲劇のヒロイン・ネイ 彼女が背負う運命に誰もが涙した

では、そこまで支持を集める理由はどこにあるのか。いろいろとポイントとなるべきファクターはあるだろうが、最も大きいのは、当時のRPGではまだまだなじみが薄かったドラマ性をシナリオに導入していた点にあるのではないだろうか。本作以前に発売されていたRPGのシナリオは、最終的な目的（大ボスを倒すといったもの）こそ用意されてはいるものの、そこへ至る過程ではおつかい的なイベント、シナリオに終始していたき

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

ファンタシースターⅡ
還らざる時の終わりに

PHANTASY STAR II

●ハード：メガドライブ ●メーカー：セガ
●発売日：89年3月21日
●価格：8800円

Back to 1989

らいがあった。が、本作ではご都合主義なイベントはほぼ皆無で、登場キャラクターごとにドラマが用意され、それに沿ってシナリオが進行するという手法が採られている。当時において希有だったこのドラマ性があったからこそ、本作品は人々の記憶に強くその輝きを残しているのだろう。

たとえば、ゲーム中に登場するネイという女性キャラ。彼女は、血のつながりのない主人公を兄と慕う一方、人間とバイオモンスターの間に生まれた亜人種という悲運を背負いつつ、物語の鍵を握るヒロインとして活躍する。物語後半で彼女はある重大な決断をし、パーティを離脱することになるのだが、この場面では多くのユーザーが涙を流したという。もちろん、筆者も泣いた。隣でプレイの様子を見ていた弟もつられて泣いた。それぐらいに衝撃的なドラマが、彼女には用意されていたのだ。発売当時の89年といえば、『ドラクエ』では『Ⅲ』が、『FF』では『Ⅱ』がようやく発売された時代。このRPG成熟過渡期のタイミングで、すでにゲーム中に高いドラマ性を盛り込み、それを核としてゲームを構築しようとした制作陣の先見の明は特筆に値するだろう。ちなみに余談だが、前述のネイ人気は現在も根強く残っており、その後のシリーズ中にファンの声に応える形でアイテム名（『ファンタシースターオンライン』のネイクローが有名）やシナリオ随所で幾度となくネイという単語が登場している。17年経過した今でも愛されるネイのキャラ人気の高さには、今さらながらに驚かずにはいられない。悲劇のヒロインの面目躍如といったところか。

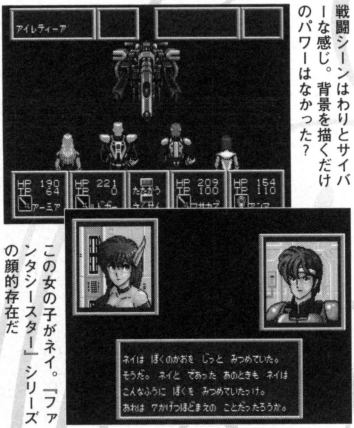
ネイ以外にも職業軍人気質バリバリの角刈り野郎ルドガーや、エンジニアのクセしてメカを壊しまくるカインズ、いきなりフラリと姿をくらましてしまうというとんでもないアビリティを持つ女盗賊シルカなど、パーティメンバーは個性派ぞろい。彼らが長い冒険の旅に大きなアクセントをつけていたことは言わずもがな、なんである。

ビジュアライズされた戦闘シーン 厳しすぎるバランスは本格派の証し？

ゲームシステム面では、戦闘シーンの派手さが最もわかりやすいセールスポイントだった。戦闘効果をアニメーションで表示するという手法は、当時まだまだなかったもの。銃を撃てばその弾丸がモンスター向かって飛んでいき、スライサー（ブーメランのような武器）を投げると、その軌跡が画面を横方向にスパンと横切る。戦闘における臨場感という面で考えれば、他のRPGより確実に一歩抜きん出ていた感があった。そしてこの概念は、のちに発売される多くのRPGで模倣されることとなる。そういう意味でも、本作がゲーム業界に与えた影響は少なくはないのである。

とはいうものの、今遊び直してみると、キツすぎるエンカウントや、前作で好評だった3Dダンジョンをあっさりと捨てて構築した驚愕の巨大ダンジョンなど、黎明期ならではの厳しいゲームバランスが目立つ。それはもう、どうしようもない事実だ。が、そこが逆に当時は本格派っぽく思えていたのだから不思議なものだ。昨年、発売された「ファンタシースター generation：2」で本作のオリジナル版をプレイした知人は、「バランスは厳しいけれど、当時熱中していた理由がちゃんとゲーム中に残っている」と語っていた。当時ならではの稚拙な部分や大ざっぱな部分はあるようだが、この作品が何故名作と語り継がれているのか、その理由は今遊んでも十分にすくい取れるはずだ。興味のある人は一度遊んでみてはいかがだろうか。値段も2500円と手頃だし。

初期のセガ作品、いやゲーム黎明期のRPG史においてその名を残す『ファンタシースターⅡ』。本作のヒットがなければ、おそらく『ファンタシースター』シリーズは現在まで続いていないだろう。そう思うと、単体としてのヒット以上に大きな足跡を、ゲーム業界に残したソフトだと言える。サブタイトルの『還らざる時の終わりに』が意味するのは、その伝説の終わりではない。あの時代に、強烈な光を発した輝きそのものなのだ。輝きはあせても、思い出は残る。還らざる時と同じく、本作が成した偉業が消えることは、決してない。



戦闘シーンはわりとサイバーな感じ。背景を描くだけのパワーはなかった？

この女の子がネイ。『ファンタシースター』シリーズの顔的存在だ

Text by midi（phonio）

CD-ROMで実現されたしゃべって動くRPG。ロムロムの真価を見よ!!

RPGが喋った日

『天外魔境ZIRIA』（以下『天外I』）はゲームとしてみると普通のRPGである。フィールドを歩いて敵と戦いレベルを上げて先に進む。斬新なシステムが採用されているわけでもない。しかし、当時は紛れもなく革命的であった。キャラクターがアニメさながらにしゃべり、戦闘中の敵がアニメーションで動き、CD音源の豪華な音楽がBGMに流れる。そう、CDメディアを使用した初のRPGだったのだ。

物語は日本をモデルにした架空の国、西暦17XXのジパング。かつてジパングをみずからの望む理想郷にするためにすべてを滅ぼそうとしたマサカドという男がいた。しかしマサカドは火の一族によって打ち倒されたのだ。その戦いは百日にも及んだという……。だが、そのマサカドを復活させジパングを我が物にしようとする大門教が活動を始めた。その大門教を倒すべく、主人公のジライアたちが戦う物語である。ジライアはかつてマサカドを打ち倒した火の一族の血を引くガマ族の一人で、仲間となる大蛇丸や綱手も同じ火の一族の血を引くヘビ族とナメクジ族の一員である。彼等を仲間にして、大門教と戦っていくのだ。

本作『天外I』はジパングの坂東地方を舞台にした物語であり、それはジパングの一部分でしかない。その他の地方での戦いは『天外II』や『天外III』で描かれている。このジパングには北海道が無い。本作の物語は「外国人が作った物語」だからだそうだ。この外国人の視点から見た奇妙な日本の世界観が『天外』シリーズの大きな持ち味のひとつだろう。時代考証がデタラメだったりするのもご愛きょうだ。ちなみに原作者の「P・H・チャダ」氏が実在の人物かどうかは定かではない。この作品中で散見される〝あやしさ〟は、中世西欧風ファンタジーと一線を画す、『天外』シリーズ独自の雰囲気を生み出している。

ゲームの内容については、敵との遭遇率が高く、戦闘のバランスが少しキツメなことを除けば、作りはごくごく普通のRPGである。CD-ROMの特性を生かすべく、随所に音声・映像で趣向を凝らしたイベントが盛り込まれており、それらはPCエンジンが他機種にはない、新しいゲームを示した方向性であった。おバカな敵が出現したり土偶のロボが登場したりする。あの水戸黄門やショーグン（将軍？）など、さまざまなキャラクターが登場する。ゲームでありながら和風のエンターテイメントでもあったのだ。

なお、他のRPGの「魔法」に相当する「術」、そして攻撃時に一定確率で起こる特殊攻撃は『ドラクエ』のようにレベルアップで自動的に覚えるものではなく、ジパング各地に散らばっている。

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

天外魔境ZIRIA

Tengai Makyou ZIRIA

●ハード：PCエンジン CD-ROM²
●メーカー：ハドソン
●発売日：89年6月30日
●価格：7200円

Back to 1989

神獣を救って術を教えてもらったり、剣の名人に剣術を教えてもらわなければならない。この辺りの「技は伝授されるもの」という和風RPGらしい雰囲気は同社の『桃太郎伝説』から引き継がれたものだろう。特殊攻撃は苦労して覚えた割りにはたまに出る程度なのだが、ボス戦では助けられることも多い。忘れずに取得しておこう。ちなみにレベルアップすると体力などが回復する。洞窟の奥などでは非常にありがたいので、ボス戦前に経験値を調節するなどしておくと戦闘が楽になる。この辺りも『桃太郎伝説』からの伝統が色濃い。術の傾向としては攻撃力2倍や魔法の完全無効化など強力なものが多く、持続ターン数がランダムで戦略が崩れてしまうことも多々あるが、効果的に使用することで戦闘を有利に進めることができるはずだ。この要素は『天外Ⅱ』に受け継がれて磨かれ、大きく開花することになる。

重要な場面では一枚絵が表示されキャラクターがしゃべる。豪華である

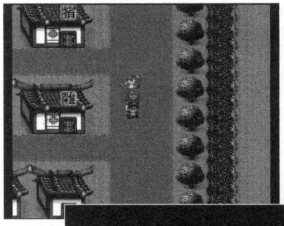
戦闘突入時のロード時間も、戦闘背景が真っ暗ではないということで納得していた

約6万円の壁

私が初めて動く『天外』を見たのは89年に開かれた「おもちゃ博」だっただろうか、雑誌でさんざんCD-ROM2はすごいと読んではいても、写真を見るのと実物を見るのとでは大きな違いだった。それまではしゃべるゲームといっても、ファミコンの『水戸黄門』で合成音声でしゃべってるよ～と無邪気なものだった。ソレが全編動いてしゃべるのである。ビックリするなというほうが無理な話だ。CD-ROMの大容量を使用した初のRPGということもあり、ハドソンもかなり力を入れていた。オープニングテーマには坂本龍一氏を起用し、声優陣もまた豪華であった。今あらためて遊んでみると大したことはないと思えるが、やはり当時の衝撃は大きなものだったのだ。

だが、ご存知のとおりCD-ROM2は定価5730円という、子どもには非常に高価なハードであり、手に入れて遊ぶまでには尋常ではない苦労を必要とした。そしてゲーム機を手に入れても苦難は続く。CDのロード時間が長かったのだ。戦闘突入のロードなどは5～6秒で済めばマシなほうで、敵との遭遇を確認したあとにチャンネルを変えてTVを見てからチャンネルを戻すとリードエラーでまだロード中だった、なんてこともあった。それほどロード時間は長く感じた。それも戦闘に入るたびにロードなのだ。われながらよく耐えたものである。それでもゲームをクリアさせたのは『天外Ⅰ』に当時それだけの魅力があったからだろう。もちろん高い買い物をしたんだから、遊ばなきゃもったいないという理由も少なからずあったとは思うが……。

すでに現在ではゲームにアニメーションが入りキャラがしゃべることは当たり前となった。『天外Ⅰ』の遺伝子は現在発売されているRPGの多くに引き継がれていると言えるのではないだろうか。『天外Ⅱ』がDSに好移植され『天外Ⅱ』の素晴らしさが再認識されているが『天外Ⅰ』だって捨てたものではない。ちょっとばかりロードが長いだけなのである。耐えられそうにもないという人は、手軽な携帯アプリ版や完全に別モノに進化したリメイクのXbox360版もあるので、今から『天外Ⅰ』の世界を味わいたいのならそちらをプレイするとよいだろう。『天外Ⅱ』はPCエンジンを代表する名作として名高いが、『天外Ⅰ』あってこその『天外Ⅱ』なのだ。


通常時は普通のRPGである。ロード時間が短ければもっと快適なのだが……

火の一族と　マサカドの死闘は　えんえん　百日の長きにわたって　続いたという
ロムロムのお家芸とも言うべきビジュアルシーン。大興奮したものである

Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

背伸びをした子どもの目から見た世界の広さ

すべてが基本に忠実だったRPG すべてが新鮮だったRPG

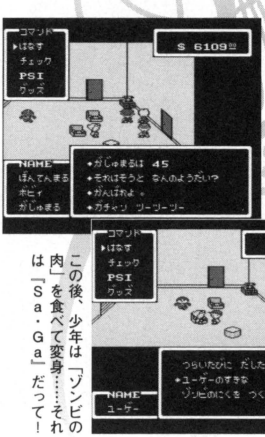
『ドラクエ』『FF』の成功とシリーズ化により、急速に「国産二大RPG」が強く気運されていった80年代も終わりの頃。ファミコンお家元の任天堂は『ゼルダ』などのアクションRPGに力を入れはするものの、非アクションのRPGに対しては沈黙を保ったままでありました。二大RPGの快進撃を見るにつれて、マリオ・リンクの国際社会をも股にかける目覚ましい活躍を横目に、任天堂&非アクションゲームファンの不安は高まっていくばかりです。「任天堂は『ドラクエ』『FF』みたいな王道RPGを出さないのか？」

89年夏。任天堂は満を持して、その回答をファミコンユーザーに提示したのです。制作にコピーライターの糸井重里という強力な布陣を引っ提げて。

舞台は1988年、アメリカの普通の田舎町。主人公はどこにでもいる普通の少年。変わっていることといえば、ちょっと不思議な力を持っているくらい。少年は家の中で起こったおかしな現象の原因を手繰りに旅立つことになります。それは、悪の魔王から世界を救うためでもなく、強大な帝国から祖国を守るわけでもなく、三人のレディ……ママと双子の妹を守るため。父親が仕事で不在中の家庭においてただひとりの男性である少年は、愛する家族のため、未知の驚異と興奮に満ちた世界へ、昨日とは同じだけれどもまったく同じではない世界へ、一歩を踏み出したのです……。

このようなオープニングで始まる『MOTHER』は、どこまでも「王道RPG」たる基本に忠実なシステムを採りながらも、世界観では他の王道ファンタジーRPGとは大きく一線を画す様相を見せていきます。偉大な先人である二大RPGが確立したシステムを踏まえて、その一歩先を踏み出した作品なのです。

シリーズ数は極めて少ないけれども根強いファンの多い今作。異種業界人糸井重里はどのような力でファンを魅了し続けているのでしょうか。



姿を見せない父親と電話で交流するのも本作の魅力のひとつ

この後、少年は「ゾンビの肉」を食べて変身……それは「Sa・Ga」だって！

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

MOTHER

MOTHER
●ハード：ファミコン
●メーカー：任天堂
●発売日：89年7月27日
●価格：6500円

Back to 1989

セリフという観点から語らない、本作品の世界の在り方

『MOTHER』は一見、基本に忠実な一般的な見下ろし型フィールド画面なのですが、非アクションRPGでは珍しかった「斜め歩き」を採用しています。これにより、変化に富んだ地形に対する歩きやすさへの配慮はもちろんのこと、建物内部で斜め45度サイドビューという、これまた珍しいカメラアングルにばっちり対応した操作方法となっています。ちなみに、斜め歩きをしまくった末に「コントローラの十字キーを破壊」、という人が続出。……きっと主人公の「ちょっと不思議な力」がプレイヤーに乗り移って十字キーのゴムが切れてしまったのでしょう。この作品、超能力開発ゲームとしては類をまったく寄せつけない、かのエスパー清田君もびっくりの孤高の逸品だったもようです。ちょうどこの時期、なぜか私のファミコンのIコン十字キーの右が利かなくなったのも、主人公の超能力のせいに違いない、うむ。

閑話休題。『MOTHER』の魅力はこのフィールド画面そのものにあると言ってもよいでしょう。そこには『MOTHER』の面白さが、すてきさが、糸井重里のちょっと気の利いたおかしみと優しさと世界の広さを感じさせる「セリフ」と同じくらいに隠れ潜み、静かに漂っているのです。外の世界と町との画面切り替えはなく、完全な地続き。後に『ポケットモンスター』でもこのタイプのフィールド画面は採用されていますし、今や町の外と内の区別のない作品は取り立てて珍しい部類に入るものではありません（奇しくも同じように「ごく普通の少年」を主人公に据えた『ポケモン』でも採用されているということは、「背伸びをする子どもの目から見た世界の広さ」を提唱するに適した表現方法なのかもしれません）。けれども、それをいち早く作品に取り入れて調和させ、ひとつの世界、表現へと確立させたのが『MOTHER』なのです。

先の二大RPGが採った、採らざるをえなかった、町や城、洞窟の入り口などのアイコンが点在している記号論的表現を、フィールドから大きく取り除くという英断を下した本作。極めて基本的なシステムを軸に配し安定性を図りながらも、今までのゲームにない新鮮な体験をさせてくれたのが、まさにこの部分なのです。

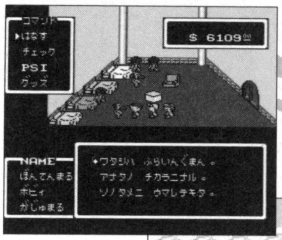
ママと双子の妹、そして飼い犬の住む麗しのマイホームを離れて、最初の町へと向かう田舎道。愛する家族を守ると父親と約束したものの、頼りになるのは手に持つボロのバットといくばくかの勇気、そして不思議な力。たったそれだけを持って未知の世界に旅立つことがどんなに不安で、そしてどんなに興奮と輝きに満ちているのかを、斜め歩きのフィールド画面は悠然として（そう、鈴木慶一の素晴らしいBGMとともに）語っているのです。建物から一歩踏み出すと、フィールド画面が、ありふれた町がのんびりとした田舎町に。

『MOTHER』の数少ない裏技・バグ技①

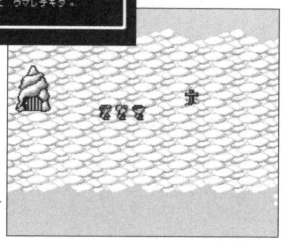
ファミコン版『MOTHER』は当時のゲームの中でも極度に裏技・バグ技の少ない作品として有名でした。ここでは数少ない裏技・バグ技から選り抜きのものを公開！（ってほど大層なものでもありませんけど）

序盤に一時的に仲間になる、短い靴下の少女ピッピ。彼女に「パン」を持たせて適当な場所で使い「パンくず」にしましょう。ピッピを実家に帰した後、彼女の持っていた「パンくず」を使うと、マジカントよりも奇妙な世界へ……？

同じような風景の続く草原が輝く冒険の舞台に。変哲もない一本の街道が町へと続く大きな目印に。広大なだけの砂漠が渇ききった灼熱の大地に。ひたすら長い線路がトンネルが永遠とも続くのではないかと思うひとり旅の心細さを。雪国が、湿原が、村が、山道が、ただ存在するだけで物語を雄弁に語り出します。『MOTHER』とは、そんな世界なのです。そしてそんな世界を、見事に描き出しているのです。



身をていして主人公を守るフライングマン五人兄弟

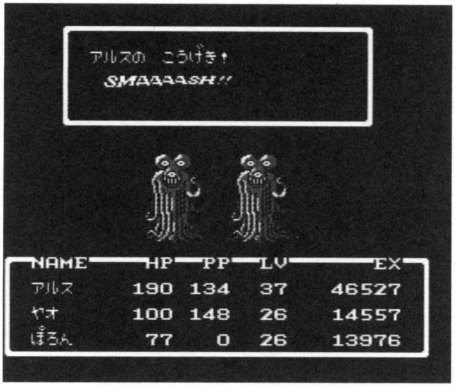


ひとり倒されては主人公のため、兄弟五人全員倒されては…
…嗚呼

「マザーのスリーやった？　オレまだワンで苦労してるんだ」

ご存知の方も多いことでしょう。4月20日には待望の三作目が発売と相成りました、第一作の誕生から今年17年目を数える『MOTHER』。そういう今だからこそ、原点となった本作に目を向けてみるのも良いのではないでしょうか。06年現在では極めて入手しやすいプラットフォームであるアドバンスに『MOTHER1+2』として移植され、今では「バリューセレクション」（廉価版）も発売されて気軽に触ることができます。そこには、20年近くたった今でも決して色あせることのない、おかしみと優しさと愛にあふれた世界が詰まっています。初めて体験する子どもには、子どもの小さな心が受け取れるなりの物語が。再体験する大人には、年を経て身も心も大きく成長した大人が再発見できる物語が。もちろん……初めて触れる大人にも、心ゆくまで楽しめる豊潤な世界と物語が待っているのです。そうそう、合い言葉は「エンディングまで、泣くんじゃない」。

何はともあれ「『MOTHER3』とは、制作者とプレイヤーの意識が生み出した幻だったのだ」……なんてことにならずに、今は制作関係者だけではなく、誰もがほっと胸を撫で下ろしている時期なのでしょう。I BelieveInYou！　発売を信じていて、本当に良かった！



会心の一撃・クリティカルヒットこと「SMAAAASH!!」
『スマッシュブラザーズ』への出演の布石が既にここに！（嘘）

『MOTHER』の数少ない裏技・バグ技②

レインディアの町には飲食物と交換で「のみとしらみ」をくれる人がいます。彼（彼女？）から、ひとりでは持ちきれないほどの「のみとしらみ」を貰いましょう。そして、ゲーム中の「必ず勝てない相手」にありったけの「のみとしらみ」を使いまくり、戦闘を長引かせてドロー状態に持ち込みます（戦闘に引き分けがあるRPGって新鮮でしたよね）。すると、従来では組むことができない4人パーティになって戦闘力大幅アップ！　ただし移動に制限がつくので行動には要注意。

【～RPGのオアシス～ PCゲーム誌の思い出】

難解なPCゲームの攻略は、PCゲーム誌が頼みの綱だった。PCゲーム誌がコアゲーマーの必読の書だった時代を振り返る。

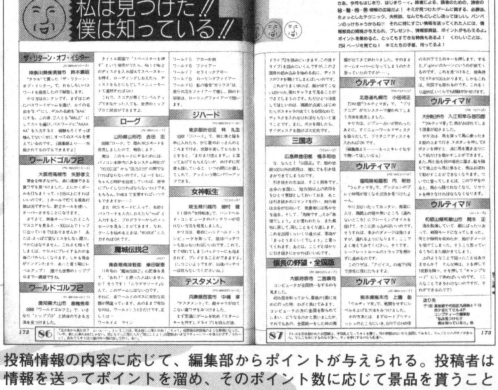
ハガキ時代のPCゲーム攻略法!

80年代中盤以降のPCゲーム文化の中で、代表的なゲームジャンルといえばRPG（AVGという声もあるだろうが、今号はRPG特集なので……）になるだろう。『ブラックオニキス』や『夢幻の心臓』、『ハイドライド』シリーズ、『ドラゴンスレイヤー』シリーズと数多くのRPGが発売され、人気を博していた。そして、PCゲーム誌もこれらを攻略することにページを割き、ゲームメーカーもゲームをクリアすることでのご褒美（終了認定証を発行など）を用意するなど、RPGの攻略情報と早解きにPCゲーマーは熱中していた。

当時の攻略情報は雑誌の攻略記事のほか、読者間での手紙のやり取りという形でも行われていた。というのも、ほとんどの雑誌が月刊誌であったため、誌面で攻略できるゲームの分量に限りがあったからだ。そのため、雑誌の1コーナーに「～のヒント教えます」、「～のヒント教えてください」といった文通コーナーのようなものが存在していた。また、雑誌でも景品を用意するなどして、読者からの情報を集めていた。当時の雑誌とゲームメーカーの関係はわからないが、もしかしたらメーカーからあまり攻略情報などが貰えなかったのかもしれない。そんなことを感じさせるエピソードを筆者は体験した。

80年代後半、早解き攻略、裏技などをハガキに書いてはゲーム誌に送る少年だった筆者のもとに、投稿していた雑誌の攻略ライターから電話がかかってきたのだ。電話の内容は、あるゲームが攻略できないのでヒントを教えてほしいというものだった。すでに解き終わっていたゲームなので、快くヒントを教え電話を切ったのだが、電話を受けたとき、非常に緊張したこと、読者に電話をしてヒントを聞かなきゃいけないなんて、ライターって大変なんだなと同情したことを記憶している。そう、そのときは同情したのだ。まさか、10年後の自分がライターになり、投稿していた雑誌に攻略記事を書くことになるとは、当時は考えてもいなかったのだから。

"あの頃"の『コンプティーク』。当時は新作情報と攻略情報がメインでマンガはオマケだった



投稿情報の内容に応じて、編集部からポイントが与えられる。投稿者は情報を送ってポイントを溜め、そのポイント数に応じて景品を貰うことができた。景品の最高ランクは、ゲーム機かソフト15000円相当だった

Text by 天草ピエロ（何でも屋）

あらゆる面において高い完成度を誇るRPGの教科書

RPGの〝すべて〟が詰まった時代を越える名作

PCで産声を上げ、多機種にわたって移植された伝説のRPG『エメラルドドラゴン』。龍族の中で育った人間の少女タムリンが、龍族の里を離れて人間界へ戻る時に手渡された角笛を吹くところから、物語は始まる。その角笛は幼なじみである龍族のアトルシャンの角から作った角笛。その音は、たとえどこにいてもアトルシャンには必ず聴こえる。笛の音を聴いたアトルシャンは「困ったときにこれを吹けば、絶対駆けつける」という約束を果たすため、人間の姿を借り、タムリンの元へと旅立つ――。

「人間と魔族の戦い」という王道にもかかわらず根強いファンを持つ本作。その人気の根底には、完成されたRPGの本質が横たわっている。脇役を含め、美形でない者のほうが少ないという状況に加え、個々のキャラクターがしっかりと描かれており、「これぞRPG」というボリュームで、広大なフィールドを乗り物を一切使わず、徒歩で進んでいく。『ドラクエ』で8作目にして導入された相談システムはすでに搭載されており、間が空いても目的地を見失わない。

RPGといえば戦闘だが、こちらも独特。エンカウントするとシミュレーションRPGのような画面に切り替わり、ターン内の移動力が尽きるまで攻撃&移動が可能。敵との距離が近ければ、その分、連続して何回も攻撃し続けることも可能で、地味ながら爽快感が高く、飽きさせない。AIで動く仲間がなかなか思いどおりにならない点も『ドラクエⅣ』に先駆けている。防御力が低いくせに敵の真っただ中に突っ込んでいって勝手に死ぬハスラム。回復そっちのけで何もない空間めがけてレーザーのような攻撃魔法「レイヴァース」をひたすら撃ちまくるタムリン。これで全滅すると「アトルシャンの作戦ミスにより全滅した……」と表示されるものだから異議ありまくりだが、それでも不思議と、このキャラたちに愛着がわいていった。

「これで、移動速度さえ速ければなあ」「そう？あんなもんじゃない？」中学の頃、本作について友人と話していたら、どうも話が食い違うので友人宅に出向いたところ、自分の家の数倍の速度で歩行しているアトルシャンを目撃したのが、初めてPCのスペック差というものを身をもって知った瞬間だった。その友人のアトルシャンに比べるとまるでコマ送りの速度でカクカクと移動していたウチのアトルシャン。今思うと、よくあの速度でクリアしたものだと昔の自分をほめてあげたい。あの速度で大迷宮と名高いダードワの森をクリアしたことを思い出すと、あれは一体、何の罰ゲームだったのかと感慨深い。

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

エメラルドドラゴン

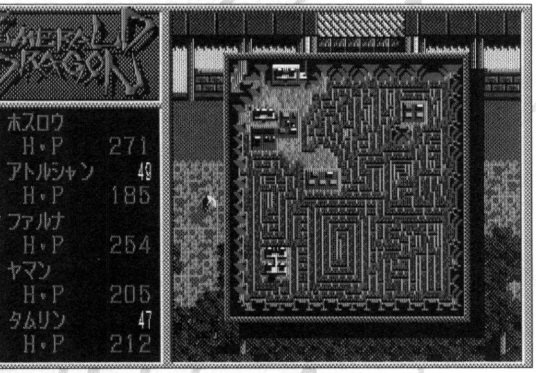
EMERALD DRAGON

●ハード：PC98
●メーカー：パショウハウス
●発売日：89年12月15日
●価格：8800円

Back to 89

※画面写真はPC98版とPCエンジン版です。

色数も少なく、貧弱極まりない環境の中で輝いていた本作は、PCエンジン版でそのポテンシャルを解放する。PCエンジン版の発売時は、今でいう『FF』クラスの大作として注目を集めた。ただでさえ端整な顔立ちのアトルシャンたちは、木村明広氏の描く、よりシャープで端整な顔立ちに生まれ変わり、PCエンジンのウリでもあった「声」を武器にRPGシーンへ殴り込みをかけた。店頭デモではOPムービーでほえる関俊彦アトルシャンの美声が響き渡り、笠原弘子タムリンの絹を裂くような声が客を振り向かせる。敵将・オストラコンにも、今は亡き名優・塩沢兼人が刃物のような声をあて、パーティメンバーには井上和彦・冬馬由美・速水奨という、孔明が指揮を執ったかのような隙がなさすぎる布陣で男女無差別アピール。ただでさえ完成度の高かったRPGが無敵と書いてアルティメットになった瞬間だった。PC98版であんなに苦労したにもかかわらず、また買ってしまった筆者を誰も責めることはできないだろう。

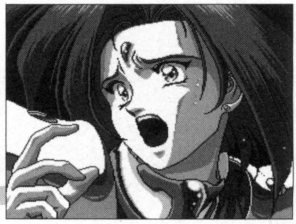


最凶の難易度を誇るダードワの森。MAPに示されていない抜け道をも探す必要がある

脇役が光る作品は良作であることが多いが、本作もまた例外ではない。王子でありながら女好きであるハスラムと、そのお目付け役として同行するファルナ。まるで「シティーハンター」の二人のような関係は、アトルシャンとタムリン以上に気になるカップルとして描かれる。身分が違うため結ばれることはないとされながらも、ファルナのハスラムへの想いや、それに気づいてはいるがノラリクラリとかわすハスラムの様子は、本作におけるスパイスとしてストーリーを彩る。ハスラムが生死の境をさまようシーンがあるのだが、「ファルナ……元気だったか」とハスラムが無事にパーティに戻ってきた時のファルナのセリフは「私は元気に決まってるでしょ！　あなたが死にかけたからって私まで一緒にしないでよね！」と、ものすごいツンデレっぷり。その後、涙を見せるのだが、「な、泣いてなんかないわよ！　ちょっと目に砂が入っただけよ」と、2HITコンボ状態。この再会シーンは砂漠のオアシスで行われるのだが、この場所はファルナが指定したもの。「目に砂が入った」という理由を見越してのものだと考えると、これまたなんとも萌え死ぬ性格ではなかろうか。

PCエンジン版ではハスラム22歳・ファルナ20歳になっているのだが、私の記憶では昔のPC98版のファルナはハスラムより年上だったはず。たしか24か26くらいで、この絶妙な年齢設定がツボだった。顔グラフィックもPC98版の、ちょっとキツそうな印象がイイ。幼さの残るタムリンより、妙にアダルトな雰囲気を持ちながらもハスラムに恋心を抱くファルナは、姉さん女房の魅力のようなものを、まだピュアだった筆者に植え付けた。キャラに声がなかった時代でも、後のPCエンジン版での配役のような声が、すでに脳内で流れていたものだ。旅の目的だった魔王を倒したあとの真の黒幕、しゃべる伝説の剣、本編とは別に散りばめられたサブストーリーなど、現在のRPGにも色濃く受け継がれている要素がほぼすべてと言っていいほど詰め込まれている。スーパーファミコン版を最後に、以後、移植はされていないが、もし現行機への移植がなされたなら、きっと筆者は懲りずに三度目のプレイを始めることだろう。

相談コマンドは進行のナビだけでなく、会話からキャラの個性もつかめる


より臨場感の増したPCエンジン版。ファルナの写真が多いのは筆者の趣味です

Text by 夢崎（フリーライター）

ローグ系RPGとは？

1000回遊んでも足りない！ やる度にマップが変化する、マッピング不可能なダンジョンRPGの系譜を紐解く！

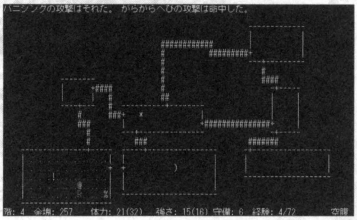
ローグからトルネコへ

遊ぶたびにマップが変化し、何が出てくるかわからない、同じ攻略法が二度通用するとは限らない、そのようなRPGは「ローグ系」と呼ばれている。いわゆる『不思議のダンジョン』系だが、その源流には『ローグ』という作品があった。古参ゲーマーには常識だが、意外と最近のゲーマーには知られていないようなので、あらためて流れを追っていきたい。

『ローグ』とは、80年頃に海外で開発された「キーボード操作練習用ソフト」である。UNIXというシステムの特殊な操作に慣れるため、ゲームで練習させようとして基本的にタダで配布されたソフトだった……のだが、ゲーム内容が面白すぎたためにコレばかり遊んでいて会社をクビになったとか、学校の勉強用コンピュータで遊んでいて留年したとか、さまざまな落ちこぼれを大量に生む伝説を残した。国内でも86年頃からパソコン通信で急速に広まり、88年には日本語移植版も開発され、以来多くのユーザーに親しまれている。

実際『ローグ』は今遊んでも非常に面白い。単純なダンジョン探索ゲームなのだが、遊ぶたびにマップが自動生成されて変化し、どこから敵が登場するかわからない緊張感は文字だけで表現された画面からは伝わりづらいだろう。拾ったアイテムも何なのか判別できず、使ってみたら呪われて、マヌケな死に方をして大笑いするなど……そう、知れば知るほど『不思議のダンジョン』シリーズそのものなのである。『トルネコの大冒険』で、地下27階に宝が存在する設定も『ローグ』と酷似しており、見事なオマージュであったと言える。もちろん死んだらレベル1からやり直しで、セーブやコンティニューなどという軟弱な救済措置は一切存在しない点も受け継がれた。経験と知識とアドリブでの勝負を強いられるダンジョン探索、緊張感に満ちたゲーム性は時代を超え、いまも追随者を生み続けている。

このような展開になったのも、もともと『ローグ』がフリーソフト（正確に述べると、配布条件を守る限り無償で公開することが認められている）だったため、特定のメーカーが権利を持たないゲームシステムとして、各社が使うことができたからと推測できる。「1000回遊べる」とは良く出来たキャッチコピーだが、本気でハマったら1000回どころでは済まないほど遊べるのが「ローグ系」の魅力。何度遊んでも魅力を失わない無限のダンジョンへ、ぜひあなたも足を踏み入れてみてはいかがだろうか。



多くのクローンが存在するが、これが基本的な『ローグ』のひとつ。超地味な画面だが最高に面白い

ほかにもいろいろあったり

『トルネコ』以降、「自動ダンジョン生成」システムを使った作品は増加していった。『わくわくぷよぷよダンジョン』『ドラえもん3 魔界のダンジョン』『シンプル1500シリーズTHEダンジョンRPG』などなど。『ポポローグ』はタイトルがそのまんまローグだったり、『バカゲー専科』でも登場した『王宮の秘宝テンション』も一応ローグ系。

もちろんチュンソフトの直系『不思議の～』シリーズも続いており、そこから派生した系譜として『チョコボの不思議なダンジョン』や『ポケモン不思議のダンジョン（赤・青）』も。『ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思議のダンジョン』は、宝箱の出し方は一定という「ドルアーガルール」を意識しすぎたのか、遊べば遊ぶほど不思議じゃなくなってくるので注意しよう。

コナミは後述の『カーブノア』に加え、『アザーライフ アザードリームス』『HUNTER×HUNTER ～幻のグリードアイランド～』『モンスターゲート』シリーズなどで「ローグ系」システムを用いている。昨年末に発売された新作『TAO～魔物の塔と魔法の卵～』（DS）では「ターン制移動」をシステムに取り入れるなど、実はコナミはチュンソフトと並ぶ「ローグ系」布教メーカーだったのだ。

※写真は『Rogue Clone II for Win32 Version 1.3.4』を使っています

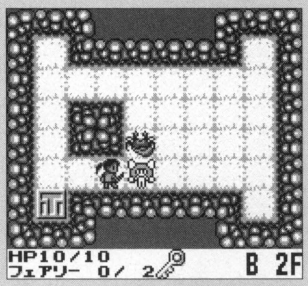
☆公開ページ→http://www.freak.ne.jp/HEPOPO/soft/index.html#roguew
操作の面倒くささまで再現している、最も基本的なローククローンのひとつ。

カーブノア

■機種：GB　メーカー：コナミ　発売日：91・4・19　価格：3800円

時代をさかのぼってみると『トルネコ』以前に『ローグ』を意識していた、注目すべき作品が2つ存在する。その1つが、コナミがGBで発売した『カーブノア』である。本作最大の特徴は「毎回レベル1からの出発」という、経験値が蓄積されないルールだ。バッテリーバックアップを搭載しているのだが、迷宮のクリア歴しか記録されないところも『ローグ』的。また移動ルールにターン性を取り入れており、こちらが1歩動くと敵も1歩、立ち止まって1ターン消費させて敵の通過を待つ……といった『ローグ』のシステムに、通過すると崩れる床などの地形効果が加わり、パズル性が高まっている。プレイヤーが挑む迷宮は「モンスターをX匹倒す」「Xゴールド集める」「オーブをX個探す」「妖精をX人救出する」といった4種の目的が存在。携帯機で遊ぶことを考慮したのか、1つのクエストは短時間で終わるようになっており、クリア後は同じクエストのレベル2が出現……といった具合だ。どうやって敵から逃げつつ進むかという、『メタルギア』的思考を要する場面が多いのも特徴。モノクロ画面ながらもじっくり楽しめる、見事な「ローグ系移植」の元祖だ。

最初はクエスト4推奨。オーブを持ち帰るクエスト3は、持ち物制限が厳しく一番難しい

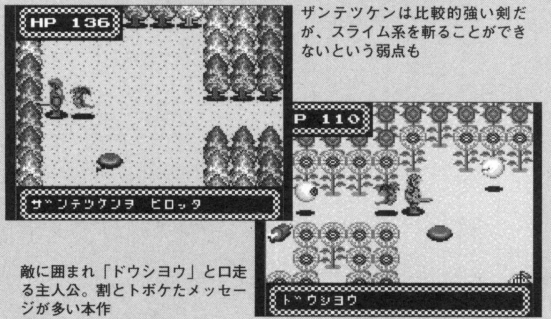


クエストレベルが上がると要求ノルマが上がり、より深く地下に進む必要が出てくる

ドラゴンクリスタル ッラニの迷宮

■機種：GG　メーカー：セガ　発売日：90・12・22　価格：3500円

次に注目すべきはセガがGGで発売した『ドラゴンクリスタル』である。厳密に言うと、MDで展開されていた「セガ・ゲーム図書館」（メガドラにモデムをつないで、通信でソフトを配信した実験的システム。あっという間にサービスが終了して悲しかった）で配信された『死の迷宮』をマイナーチェンジした作品と言ってもよい。『ローグ』の要である「部屋に入るまで中がわからない」「使うまでアイテムの種類がわからない」といった要素を踏襲しており、拾った鎧を着たら呪われた→とりあえず何でもいいから巻物を読んで呪いを解除したい→目の前の敵が変化する巻物だった→体力がヤバくなってきたので薬→ハイな気分になった（マジでこういうメッセージが出る）→操作が異常になってまともに歩けなくなる→怪物に囲まれて絶体絶命……といった不幸の連続による爆笑危機一髪シーンが手元で再現される素晴らしい『ローグ』っぷり。また、本作は主人公の背後にドラゴンのタマゴを連れている点が面白い。レベルが上がってくるとタマゴからドラゴンがかえり、背後からの攻撃を防いでくれる大事なパートナーとなってくれる。遊びやすさとシンプルさは数ある「ローグ系」の中でもトップクラス。セガは今すぐGBAかDSに『ドラゴンクリスタル』を移植するべきだ。



ザンテツケンは比較的強い剣だが、スライム系を斬ることができないという弱点も

敵に囲まれ「ドウシヨウ」と口走る主人公。割とトボケたメッセージが多い本作

Text by 罰帝（G-trance）

SHINING AND THE DARKNESS

©SEGA1991

新宿ヨドバシ本店じゃ私が一番（推定）だ！

大きすぎた期待

91年3月29日。春休みにして、25日の誕生日を過ぎたばかりの私は始発電車で新宿に向かい、西口のヨドバシカメラ本店前を目指した。しかしどうも様子が変だ。行列がない。『ファンタシースターⅡ』の時はあった行列がそこにはなかった。売り場が違うのかと思い、ヨドバシ、さくらや界隈を一巡りしてみたが行列らしい人影はなく、再び本店前に戻ってみると3人ほど、学生らしい人が立っていた。その後ろに並び、1時間、2時間がたつ。しかし行列はほとんど伸びず、営業開始時間の1時間ほど前にソフト販売が始まった。私を含む数人はすぐに買い物を済ませ、去っていった。

拍子抜け、とはこのことだ。スーパーファミコン本体の発売から半年以内という出費の多い時期ではあるものの、前後にRPGのビッグタイトルもなく、「これは行っておかねば！」と意気込んで出陣したが、このありさまである。もっとも、入荷本数が少なく発売日を逃すと2次出荷待ちになってしまうことを危惧して行った、というセガ系ゲーム特有のソフト確保事情もあったのだが。

『シャイニング&ザ・ダクネス』は親切設計を徹底したビギナー向けの3DダンジョンRPGであった。安価なアイテムやMP消費1の魔法でマップが見られるためマッピングが容易で、全滅しても灰になったりキャラがロストしたりすることもない。一応レアアイテムも存在するが入手難易度は低いなど、これでもかという親切設計だ。

キャラクターもディズニー風味のマイルドなファンタジー調で子どもにもとっつきやすく、硬派なものが多いジャンルにしては珍しく王道少年冒険もの的なストーリーもある。初めてプレイする3DダンジョンRPGとしてはこれ以上のものはないと言ってもいい。さらに『ファンタシースターⅡ』のフルスクロールするダンジョン風景がより洗練され、ビジュアル面でもこの時期のRPG作品としては群を抜いていた。

トータルの完成度で見ても、でたらめな難易度設定やバグまみれなど、なにかと問題作の多いメガドライブで発売されたRPGの中ではトップクラスだと言ってもいいだろう。

が、当時の私にとっては「とてもいい人」なのだが「恋人」にはできない存在だった。原因は言うまでもなく、『ウィザードリィ』や『ザ・ブラックオニキス』など、よりしんどい世界をすでに体験してしまっていたことにある。全滅してもキャラクターをロストするわけではないので悔しさがなく、プレイ中に緊張することもなかった。強いアイテムも入手が容易で、そもそも敵が強くないため宝探しもあまり意味がない。ダンジョンの広さも大作というには少々物足りなかったし、そも

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

シャイニング&ザ・ダクネス

SHINING AND THE DARKNESS

●ハード：メガドライブ
●メーカー：セガ
●発売日：91年3月29日
●価格：8700円

Back to 1991

そも迷うということがほとんどないので怖さもない。それどころか、鍵や宝珠など特定のイベントアイテムを入手しないと先へ進めないので、3Dダンジョンなのに構造はほぼ一本道だったのだ。

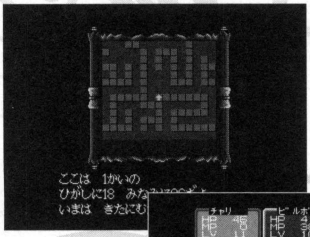
今でこそささいなことだと思えるが、一本道のゲームはクリアできて当たり前、などと硬派ゲーマーぶっていた当時の私は、それが我慢ならなかった。冒険に出かけたつもりが、実は遊園地のアトラクションだった、というがっかり感。クリアしても感動はなく、誰かにクリアしたぜ、と話した記憶もない。もう一度プレイしようとも思わなかった。ただ、並んでまで買いたいと意気込んだ気持ちの盛り上がりに、ゲームが応えてくれなかった、という印象だけが強く残ったのだった。

時が流れ、評価は変わる

しかし今にして思えば、ゲームの難易度インフレが限界に達し、ゲームバランスの見直しが始まった90年代初頭に親切設計を徹底したことには大きな意味があるし、結果的にセガハードは「マニア向け」のイメージを払拭できず大衆性を獲得できなかったことを考えると、本作の評価とセールスがひとつの歴史的な分岐点となった感もある。

今プレイしてみても問題点は簡単すぎることぐらいで、逆にいい点ばかりが目につく。ごちゃごちゃとメニューウインドウを開くことなく、画面下の十字キーに対応したアイコン操作一発でコマンド決定できる快適さ。複数攻撃可能な武器の導入や、アイテムの破損と修理という要素を中盤以降に解禁するといった序盤の簡略化など、当時のゲームとしては親切すぎたアイディアも今なら「なるほど」とうなずける。15年たった今では最後までプレイしてもらえないような不親切なゲームはゲームにあらず、といった風潮さえあるぐらいなのだから。そういう意味では当時の他のRPGと比較すると、かなり先進的だったことがわかる。

個人的には今でもプレイした満足度より買う前の期待度のほうが上だったことに変わりはないが、かつて振った女が実はいい女だったことに気づいたような複雑な気持ちになるということは、やっぱり好きだった、ということなのだろう。時は流れ、今では3DダンジョンRPGはほぼ死んだジャンルとなってしまった。だからこそ、なおのこと過去が美しくみえてしまうのかもしれないが。



プロジェクトの魔法を使うと、現在地と周囲のマップと方角が表示される

コマンドは画面下のアイコンに対応している。十字キーと決定ボタンを各1回ずつ押すだけでいい

装備やアイテムもすべてアイコン化されていて、すべてどんな形状なのかがわかる。これはすごく嬉しかった

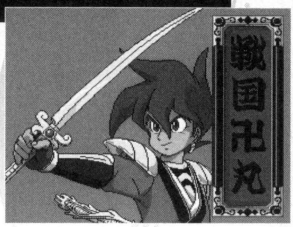
Text by 藤井宏幸（武蔵野プロ）

PCエンジンに超大作RPGが登場した嬉しさは今でも忘れない

PCエンジンユーザーがみんな遊んだRPG

PCエンジンユーザーは超大作RPGシリーズを待ち望んでいた。ファミコンには『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』という超ド級RPGがあり、メガドライブにも『ファンタシースター』という熱いファンが多数いるRPGシリーズが存在していたが、PCエンジンのRPGは単発モノやPCゲームからの移植モノが多かったからだ。確かにそれらも面白かったのだが、ユーザーとしては「PCエンジンならでは」のシリーズが欲しかった。『ドラクエ』のように「お前どこまで進んだ?」といった会話を学校でやれるような作品を求めていたのだ。それをかなえてくれたのが『天外魔境Ⅱ卍MARU』なのである。登場キャラクター3000人という驚異的な数字、シナリオの要所に挿入されるアニメーション、岸田今日子や銀河万丈、千葉繁といった24人の豪華声優陣、音楽は多くのジブリ作品で有名な久石譲、シナリオは後に『リンダキューブ』や『俺の屍を越えてゆけ』を手がける桝田省治とそれはもう豪華な内容。初代となる『天外魔境ZIRIA』を圧倒的に超えるボリュームで世の中に登場し、これはもう『ドラクエ』や『FF』を超えたと思ったもの。任天堂派やセガ派の人は「そこまでスゴイ作品かね?」なんて思うかもしれないが、『天外魔境Ⅱ』はスーパーCD-ROM2の普及台数とほぼ同数を販売するという偉業を達成しており、すべてのユーザーが楽しんだRPGと言っても過言ではないのだ。

当時は映画さながらのアニメ付きのオープニングだけでドキドキしたものだ



主人公の戦国卍丸。新キャラの登場時にはアニメが入るのがお約束だった

さて、そのストーリーだが、かつて「火の一族」と7本の聖剣によって封じられた巨大な花「暗黒ラン」と「根の国」の王ヨミが、千年の時を経て再び出現。「火の一族」の末裔、戦国卍丸とその仲間は暗黒ランとヨミを再び封じるために立ち上がるというもの。これだけでは、ベタベタな勧善懲悪のようだが、随所に人間が持っている「負」の部分を見せつけたり、倫理観や道徳について考

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

天外魔境Ⅱ 卍MARU

TENGAI MAKYOU II MANJI MARU

●ハード：PCエンジン SUPER CD-ROM2
●メーカー：ハドソン
●発売日：92年3月26日
●価格：7800円

えさせる場面を盛り込みユーザーを引きつけた。その一方で、笑ってしまう個性的なキャラやイベントも多く、人間の持っている「光」と「闇」の両方にうまくスポットを当てている。これ以上はネタバレになってしまうので書けないが、10年以上たっても色あせない重厚なストーリーはぜひ一度体験していただきたい。ただ、移植されたPS2版やゲームキューブ版では残虐なシーンや倫理面で問題のある一部イベントがカットされてしまっている。完全オリジナルストーリーを体験するには、今では入手が難しいスーパーCD-ROM対応のPCエンジンが必要なのは少々悲しい。

【ニンテンドーDS版は極めてオリジナルに近い】

今年の3月6日、ニンテンドーDSで)『天外魔境Ⅱ MANJI MARU』が発売された。PS2版やゲームキューブ版は一部シナリオが変更、ロード時間が長いなどPCエンジン版のファンを少なからず失望させた。しかし! ニンテンドーDS版は、ロムカセットながらフルボイスに完全対応。驚くべきことにPCエンジン版のように、しゃべりまくるのである。それに加えて、一部の残虐なシーン以外は限りなくオリジナル版に近いシナリオと演出を実現し、ファンも満足のデキとなっている。

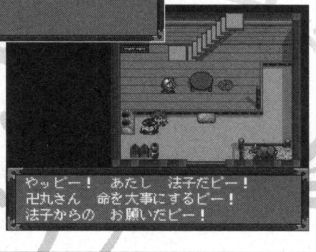
圧倒的なシナリオ量と絶妙なゲームバランス

シナリオのボリュームはとにかく膨大だ。敵の体力がわかる、レベルアップで体力と技(いわゆるHPとMP)が全快、歩くだけで回復、全滅してもお金が減るなどのペナルティが一切ないとRPGの常識から考えると非常に甘いシステムでありながら、そのプレイ時間は平均で70~80時間。筆者も当時、クリアまでに74時間かかった記憶がある。それでいて、15~30分に1回はイベントが発生するため、ユーザーが飽きることがない。中だるみするどころか、イベントが発生するときに起こるCD-ROMのキュルキュルという読み込み音が楽しみで仕方なかったのを覚えている。PCエンジン版をプレイした人間なら、このドキドキ感がわかるハズだ。

それに加えて、ゲームバランスの絶妙さも「名作」と評価される大きな理由だ。たとえザコ敵であっても、ただ単純に攻撃するだけではピンチになることが多く、術や道具を活用しなければナカナカ勝てない。これはボスも同様で、戦略を練ることは非常に重要だ。ひとりのキャラが持てるアイテム数が3~9個(キャラによって異なる)と少ないのも戦略性を高めていた。その一方で、先述したように全滅のペナルティがないので、負けるのを気にせずレベルを上げてごり押しで倒すことも可能。ユーザーの好きなプレイスタイルでゲームを進行できたのも人気につながった。

そして、今回記事を書くためにゲームをプレイし直して思うことは、PS2で登場した『天外魔境Ⅲ NAMIDA』が非常にもったいないということ。PCエンジンからPC-FXとハードをまたいでの度重なる発売延期、一度は開発中止のニュースも流れ、ファンはがっかりしたものだ。そして、13年の時を経てPS2で発売されたのだが、相当な紆余曲折があったのだろう。世界観は見事に引き継ぎながらもロード回数の多さなど作り込みの甘さが目立った。ニンテンドーDSで『天外魔境Ⅱ』をリメイクしたのをきっかけに、ロード時間のないDSでぜひとも『天外魔境Ⅲ』の完全版を出してほしいと願っているのは私だけではないはずだ。

戦闘はドラクエと同じコマンド式。ボスは音声付きで主人公に罵声を浴びせてくる!



マップはオーソドックスな上見下ろし型。これは時代を感じるセリフです……

Text by 芹澤正芳(武蔵野プロ)

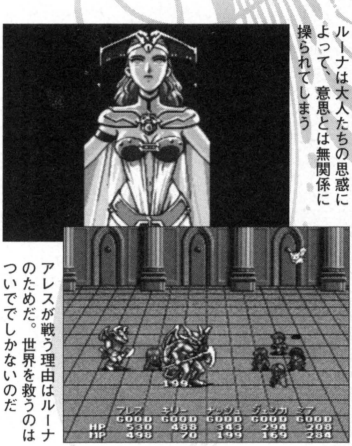
LUNAR THE SILVER STAR

©1992 GAME ARTS/STUDIO ALEX

現実世界では実現できない少年だからこその物語が存在する……

世界の平和のためでなく少女のために少年は戦う

長い間ゲームファンというものをやっていると、忘れられないソフトというものが出てくるものだ。もちろん、それは1本にとどまるものではなく、各ジャンルに数本あったりするわけだが、ことRPGというジャンルにおいて〝質〟という点で『ルナ ザ・シルバースター』(以下『ルナ』)と『ルナ エターナル ブルー』(以下『ルナ2』)を超える作品にいまだ出会ったことがない。「なにがそんなにいいの?」と問われれば、「全部いい」ということになるのだが、RPGとしてのシステム面に飛びぬけた魅力があるのではない。戦闘システムやキャラクターの成長システムなどは、特筆すべき部分ではなく、『ルナ』の魅力はその物語にある。物語自体は、英雄にあこがれる主人公アレスが幾多の試練を乗り越え、いつしかあこがれていた英雄さえも超える〝男〟となっていく少年成長史の王道。これだけで、〝ありがち〟と興味をなくすのはちょっと早い。『ルナ』の最大の魅力は、物語の根底にあるテーマだ。それは、「女の子を助けるついでに世界も救う」というもの。実際に、アレスは伝説の英雄をもしのぐ実力を身につけていくのだが、その成長のモチベーションは幼なじみの少女ルーナを助けることだけに起因している。



ルーナは大人たちの思惑によって、意思とは無関係に操られてしまう

アレスが戦う理由はルーナのためだ。世界を救うのはついでにしかないのだ

ルーナが『ルナ』において重要人物だったから、世界を巻き込む事態になっているが、それはたまたまでしかない。ルーナがどんな立場であってもアレスは彼女のためにがんばるのである。この、少年らしい思考と行動力が実に素晴らしい。男ならば誰もが持っている願望のような思いではあるが、人は大人になってくると「女の子のためだけにがんばる」なんて言ってられなくなるものだ。『ルナ』においても、敵側となる存在は〝大人〟の論理を振りかざすのである。現実を見るばかりにベターな選択しかできない〝大人〟、ベターではなくベストな結末を導きだすのは少年の純粋な思いだと確信しアレスを支援する〝大人〟。そんな〝大

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

ルナ ザ・シルバースター/ルナ エターナル ブルー

LUNAR-THE SILVER STAR- / LUNAR-ETERNAL BLUE-

●ハード:メガCD
●メーカー:ゲームアーツ
●発売日:92年6月26日/94年12月22日
●価格:7800円/9800円

Back to 92/94

人〟の存在が、実際の生活において、現実的な選択を妥協で選びがちなわれわれに、強いメッセージを送ってくるかのようだ。現実を否定するのではなく、RPGでぐらい理想を突き通す気分を味わったらいいだろうと。そして、アレスはルーナへの想いだけで突き進んでいく。それはまるで、プレイヤーの迷いを吹っ切るかのように……。〝少年〟と〝大人〟のどちらも体験しているからこそ、『ルナ』の物語に引き込まれていくのだ。さらに、アニメーションなどの演出が豊富だとはいえないが、窪岡俊之氏の描くイラストがキャラクターの魅力を倍増させている。

前作をプレイすることで面白さが倍増する物語

『ルナ』の続編としてメガCDの末期に登場したのが『ルナ2』だ。『ルナ』同様に、「女の子を助けるついでに世界も救う」というテーマは健在。しかし、『ルナ』のアレスとルーナが幼なじみだったのとは違い、『ルナ2』の主人公ヒイロとヒロインのルーシアはまったく面識のないところから関係がスタートする。しかも、ルーシアは人間の感情を理解することができず、ただ自分の任務のみを追求して行動してしまうような女の子なのだ。だが、彼女はヒイロたちと行動することによって、人間の本質を知り人間であるヒイロに徐々に引かれていく。そう、『ルナ2』は少年の成長物語であると同時に、他者を信じ愛することを理解する少女の成長物語でもあるのだ。その分、『ルナ』よりも『ルナ2』のほうがずっと現実とのギャップも大きい。そのギャップに比例するかのように、『ルナ2』の世界の現実は前作以上だ。世界を統合している宗教が軍事力を持ち、女神の名の下に自分たちの理想だけを押し付ける。そんな、息の詰まるような世界でヒイロは、アレスと同じようにルーシアのために行動し、世界を救うことになるのだ。そして、『ルナ2』の物語の特徴的なところは、少年が世界を救っただけで終わらないこと。魔王を倒し、世界を平和にした時点でゲームはエンディングを迎える。しかし、そのエンディングではルーシアが姿を消してしまう。少年は世界を救うことができたのだが、少女を救うことができなかったのである。流れるエンディングロール。プレイした誰もが思ったはずだ……コレで終わりなのかと!! THE ENDの表示のあとに切り替わる画面。そこには、コンティニューの際のロードデータを選択する画面が映る。そして、そこには見たことのない選択肢。期待に胸を膨らませて、そのデータからゲームを再開させると……新たに始まる少年の物語。やはり、『ルナ』シリーズは少年が少女を救う物語なのだ。プレイヤーの期待を裏切ることはない。さらには、『ルナ2』には『ルナ』をクリアしたプレイヤーほど楽しめるシーンも多い。特に、最初のエンディングで繰り広げられるルーシアの語りは『ルナ』のエンディングを知っている人であれば号泣ものなのである。

『ルナ』シリーズは、メガCDで発売されたがために、メジャータイトルにはなれなかった。しかし、300万人が遊んでいなくとも、メガCDユーザーにとってはかけがえのない宝物なのである。

無理なことだと思うがこれだけは言っておこう

『ルナ』シリーズは素晴らしいRPGだ。今からでもプレイしてもらいたい作品である。発売当初はメガCDというマイナーハードだったが、今ではSS、PS、GBAに移植されプレイできる環境は広がっている。だが、メガCDでこそ『ルナ』シリーズの真価が発揮されていると私は思っている。確かに、色数も少ないし『ルナ』に至っては、ほとんど声も入ってはいない。しかし、メガCDでできることを精一杯やっている姿勢が『ルナ』を無二のソフトにしているのだ。むちゃなことだとわかってはいても、だからこそ言いたい、『ルナ』シリーズはメガCDでこそ遊んでもらいたい。

新桃太郎伝説

愛と勇気の世直し物語

話せばみんなわかってくれる

桃太郎の武器といえばもちろん金とサイコロ？いやいや愛と勇気が彼の最大の武器なんです。

本作の舞台は87年に発売された『桃太郎伝説』の6年後の世界。桃太郎の活躍により鬼を指揮するえんま様は改心し、人間と鬼は平和に共存していた。だが本作の陰の主人公と言える鬼、カルラの策略により、えんま様は人間に味方する裏切り者として捕らえられ、人間の中心であるかぐや姫にも危険が迫る。助けに向かう桃太郎だが、返り討ちにあい、かぐや姫はさらわれてしまう。

ここまで読むと実に王道。邪魔する敵を蹴散らしてかぐや姫を助けて終わる勧善懲悪物語なんて思うかもしれないが、桃太郎が主人公だとちょっと違うのだ。

桃太郎はどんなに村人を苦しめた鬼でも懲らしめて許す。なぜなら彼らは知らないだけだから、愛と勇気という心の温かさ、心の強さというものを。加えて彼らは非常に不器用で、戦いの中で見たこと、体験したことしか理解できない。だから桃太郎は戦いを通じて伝えるのだ、仲間と助け合うということ、信念を持つ者の強さを。そう、旅の先々で鬼と戦う桃太郎の本当の敵は目の前の悪にとどまらない、鬼の社会そのものなのだ。

改心するもカルラに殺される鬼。鬼たちのセリフは考えさせられるものが多い

育った環境が悪かっただけ。彼らは子どもに好かれるぐらい心が純粋だ

「面白そうなこと」を詰め込んだシステム

RPGの心臓部とも言える戦闘に本作はかなり工夫を凝らしている。まず仲間になるキャラが17人と多く、体力を削って技を出したり、分身に援護させるなど、独自の技ばかり持っているので、個性的なパーティー編成による自分だけの戦略、工夫して勝ち取る楽しさが味わえる。

さらにシリーズおなじみの、スリの銀次と旅を始めることになるので、キャラごとの特徴や戦略（銀次ならば、効果の異なる4本の包丁をどのタイミングで使うか）を、RPGで単調になりがち

THE ROYAL ROAD ROLE-PLAYING GAME

新桃太郎伝説

Shin Momotaro Densetsu

●ハード：スーパーファミコン
●メーカー：ハドソン
●発売日：93年12月24日
●価格：9800円

Back to 1993

な冒頭部分から楽しめるのだ。

ザコ敵が強く、最初のボスに至っては3連戦をしかけてきたりと、戦闘は全体的にシビアだが、レベル（本作では〝段〟と呼ぶ）が上がるとステータスが全回復するので、きちんと買い物をしてさえいれば、ダンジョン攻略などの長期戦でも耐え抜ける。中盤からは体力が0になったと同時に1回復するアイテムを購入できるので、終盤の戦闘では強敵と派手に体力の削り合いを楽しめる。

戦闘に天候が影響するのも面白い。天候は術の威力に影響を与えるほか、たとえば雪なら寒さに弱いキャラはどんどん体力が減るが、逆に雪が好きなキャラは回復するというように、キャラの個性をより深めている。ほかにも歩いていると突然仲間が絶好調になることがあり、こうなると攻撃力は上がるしクリティカルは出やすいし敵の攻撃は無効化するしでもうやりたい放題。こういうちょっとした変化が戦闘に刺激を与えてくれるのだ。

人気度というシステムも特徴的だ。英雄である桃太郎の行動は村人たちに筒抜け状態。鬼を懲らしめるなど活躍すると人気は上がり、店で値引きしてくれる、特定のエリアに入れるようになるなど良いことずくめ。しかし甘い誘いに乗ったり、仲間の扱いがひどいと人気は下がり痛い目にあう。

ほかにも物々交換、お供の育成など、細かい遊びが盛り込まれているが、極めつけは「恨みの洞窟」だろう。嫌いなヤツの名前を入力すると、なんとその名で敵が登場する！　本作には「面白そうなこと」がぎっしりと詰め込まれているのだ。

戦闘でもフィールドでも仲間たちはよく動く。ただし後者はアニメーションではなく、好き勝手に桃太郎の後ろで動いているのだ。村の中を歩けば誰かが行方不明なんて日常茶飯事。でもよく見ると真面目なキャラほどあまり離れずついてくるのが面白い。キャラの性格をうかがえる演出だ。

また特定のイベントでは仲間のキャラごとに異なるセリフが用意されていて、終盤になるほどその量は増え、さらに一部のボスは戦闘中に語りかけてくる。どちらも本作の見せ場。鬼と本心で話し合い戦い抜く桃太郎たちを見ることができる。

昔話を基盤としているのでなじみやすく、ストーリーに前作との兼ね合いは少ないのでシリーズを知らなくても安心だ。ただし、終盤は引き返せない出来事が起こるので、プレイする時はセーブデータを複数作ることをお薦めする。

桃伝名物、変な敵。力で倒せない強敵だ。RPGなのに無敵にしてくれる大黒様なんてのもいる

鍵盤で和音を作って〝戦う〟ましら。できた音によって効果が異なる玄人向けのキャラだ

『新桃太郎伝説』における陰の主役カルラとは

えんま様を陥れ言葉巧みに鬼を操り、村人を、時に鬼をも苦しめるカルラには罪悪感がない。なぜなら彼にとっては自分がすべて。他者は利用するものという認識しかできないからだ。そう、カルラは愛と勇気を説く桃太郎の対比として描かれているのだ。

カルラにより世界は混乱し、物語はシリアスな方向へ。その狂気の挙動と結末は自分の目で確かめてほしい。

他者を踏み台として、自分の利益しか見えていないカルラには、他者のために動く桃太郎たちが理解できない

Text by CHIEF（学生）

ユーゲー
LV： 25
HP： 2
MP： 0
G： 860
E：

コマンド
▶ゲームあそぶ　ねる
げんこうかく　にげる

「王道ＲＰＧの伝説」特集、いかがでしたか？　今回は、ＲＰＧの歴史をたどるため時系列での掲載でしたが、歴代の名作を振り返ると、各時代のクリエイターやメーカーが目指したものが見えてきます。それぞれの時代で、「斬新なシステム」「謎解き」「物語を味わってほしい」などなど、ユーザーを楽しませようとする主張があり、それは今日においても変わりません。それぞれ、目指す方向性が違うだけなのです。その主張をユーザーの視点からたどる作業は、とても有意義なことでした。

今回の特集、当初は「２０世紀のＲＰＧ」ということで、２０００年までのゲームを扱う予定でした。しかし数が多いうえ、「あの作品を語りたい」「インタビューもやろう！」などスケールが大きくなったため、特集を前後編に分けての掲載となりました。近年の作品までをフォローする第２弾も予定していますので、紹介してほしい作品やゲームへの思い入れなどありましたらぜひお聞かせください。

冒険を求めて、探求の旅は続く・・・

だい１とくしゅうが　おわった！
コマンド？

あらがえ!!! 大失笑！おもしろ広告マンガ

ゲーム探偵団

第15回「RPGツクール。」の巻 by はむ

中古のサテラビュー本体を買ったら付属のメモリーパックにRPGツクール2のデータが入っていたので、折角なので遊んでみる事にしました。

※当時の事なのでかなり古い話です。

あるひ、『　　』と『　　』がハンセン村でブラブラしていました。

『なぁ、　　。なんかひまやなぁ～』『うん、かなりひまですわ！』『どなりにある、あっさんにはなしてみようぜ』

←ひたすらどうでも良すぎるオープニング。

→パフィーにはまってるお姫様。

さいきんパフィーにはまってんねん。

いくら何だってあんまりな名前を付けられた敵との戦闘もアリ！↓

ていうか、前の持ち主さんってば、めっちゃシッカリ作ってるやん！！

素敵なデータをありがとう！！

わけわからんうしに1のダメージをあたえた！

…と、いう具合に前の持ち主のデータが残ってるというのも中古ゲームの醍醐味ってもんだぜー！

今回は珍しくちゃんと中古屋の宣伝っぽいね！？

とにかく関西弁なのも、土地柄が出ていて楽しいですね！この話は、確かまだゲーム探偵団が誕生する前の話なのですが、今でも中古のデザエモンとかを動作チェックするとまれに外注データが残っていたりして愉快です！

ONYX ヲ メザシテ ガンバリマショウ！！

高額買取商品ピックアップ！

箱・説付き、欠品・汚れなし、CDキズなしの完品の状態での金額です。

以下の商品は、広告用の特別価格です。売却される際には「ユーザー見たよ」とご記入下さい。（※通信買取専用です）

●2006年5月31日まで有効

CHECK!

♪ 悪魔城ドラキュラX	¥6,500
♪ アルジャスノ・スト・セレクション	¥8,000
♪ いただきストリート・サウンドマップ	¥6,500
♪ エイリアンソルジャー	¥25,000
♪ エスパードリーム・めもりあるべすと	¥6,500
♪ F2戦記アクシス	¥12,000
♪ F-ZERO X ギラーム・アレンジ・エディション	¥5,000
♪ 勝なら、PEEL	¥3,000
♪ ガーディアンヒーローズ	¥6,500
♪ 貝獣物語	¥6,500
♪ 学校であった怖い話S オリジナルサウンドホラー	¥8,000
♪ がんばれオレゴン ゆき姫救出編	¥8,000
逆転裁判+逆転裁判2 OST(限)	¥6,500
逆転裁判3 OST(限・オマケCD付)	¥6,500
♪ OGST サーク3 全曲集	¥5,000
♪ サバンナ全曲集	¥4,500
♪ サンサーラナーガ2	¥15,000
♪ 新 桃太郎伝説	¥5,000
♪ スーパードンキーコングZ OSV	¥6,500
♪ スーパーR40ID' SOUND IN ACTION	¥8,000
♪ セガガガ STコレクション 赤/青	各¥4,500
♪ ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 OST/オーケストレーションズ	各¥7,000
♪ ソウルブレイダー	¥8,000
♪ ダライアス プレミアムボックス"リバース	¥12,000
♪ 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	¥6,500
♪ ドラキュラ・ムーンシャッド	¥25,000
♪ デビルクラッシュ/エイリアンクラッシュ	¥5,000
♪ 天地創造	¥15,000
♪ どうぶつの森 とたけけけミュージックV1/2	各¥5,000
♪ どきどきポヤッチ音楽総本 プエルコルダンP物語	¥4,500
♪ トレジャーハンター・G OSV	¥7,000
♪ ナムコ・ビデオオリーム・グラフィティ	¥12,000
♪ 忍者龍剣伝 1/2	各¥6,500
♪ ミュージック・フロム・ブランディッシュ3	¥5,000
♪ 星のカービィ 夢の泉の物語	¥8,000
♪ ミスティックアーク ST	¥5,000
♪ THE SKETCHES OF MOONDAYS(初)	¥18,000
♪ ゆけゆけ!!ラブ&メーカーズ OST	¥4,500
♪ ヨッシーアイランド OSV	¥5,000
♪ RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN OST	¥6,500
♪ ライブ・ライブ OSV	¥5,000
♪ ラグラッシュポイント	¥8,000
♪ ルドラの秘宝 OSV	¥5,000
♪ ワンダープロジェクトJ"ビューノ・サウンド・アドベンチャー	¥10,000
♪ ワンダープロジェクトJ2"コルロの森ジョゼット OST	¥8,000
[本] ザ・ベストゲーム	¥3,000
[本] ゼノギアス公式設定資料集 パーフェクトワークス	¥4,000
[本] ファミコンコンプリート	¥9,000
[本] レイディアントシルバーガン 公式ガイドブック	¥3,500
[雑誌] バーチャルボーイ通信	¥2,500
[会報] サンクラブVol.0～7(8冊セット)	¥12,000
[楽譜本] 悪魔城ドラキュラ 全曲楽譜集	¥5,000
[ゲームブック] 探偵神宮寺三郎 原宿表参道殺人事件	¥2,000
[ゲームブック] メタルギア	¥2,000
[ビデオ] レイディアントシルバーガン	¥3,000
[DVD] ケヴィ 終末霊たち THE SECOND APOCALYPSE	¥3,500
[本体] DC本体(MIL-CD可)	¥3,000
[本体] GBASP本体(バックライト・北米版・各色)	¥8,000
[本体] セガサターン本体(スケルトン)	¥3,000
[周辺機器] WS用ハッドホンアダプタ(コンパクトタイプ)	¥1,500
[FC] サマーカーニバル'92 烈火	¥20,000
[FC] スノーフラッターズ	¥5,000
[FC] なかよしといっしょ	¥8,000
[FC] パイオニラうぼくってウハ(ROM版)	¥8,000
[FC-D] 天使凌辱の放課後	¥4,500
[SFC] 美食ゲルメ戦争 番長野郎	¥8,000
[SFC] であえ!殿様あっぱれ一番	¥5,000
[SFC] 美少女レスラー列伝 フリザードYuki	¥8,000
[SFC] ファイアーエムブレム トラキア776(一般販売)	¥8,000
[SFC] ファイナルファイトタフ	¥9,000
[SFC] メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット(プリライト)	¥8,000
[SFC] R2(レッドリンクレンジャー)	¥12,000
[64] パーフェクトダーク(限)	¥5,000
[GC] ゼルダコレクション	¥6,500
[GB&W] DONKEY KONG JR.(パノラマスクリーン)	¥25,000
[GB] 地球解放軍ノ・アース	¥4,000
[海外GB] KID ICARUS	¥5,000
[海外GB] NANOLOOP 1.3	¥5,000
[海外GBA] イリディオン2	¥3,500
[海外GBA] エイリアンキミット	¥3,500
[海外GBA] ゲーム&ウォッチギャラリー4	¥4,500
[海外GBA] タイニートゥーンADV バスターズ"パッドトリーム	¥6,500
[海外GBA] ニンジャファイブ-0(オー)	¥5,000
[海外DS] エイジオブエンパイアエイジオブキングス	¥3,000
[海外DS] トニーホークスアメリカンスケートランド	¥3,000
[PC-Hu] 21エモ ぬざせ!ヨケル王	¥6,000
[PC-CD] クヴリス ビジュアル集	¥4,000
[PC-SCD] ソルフィア	¥10,000
[PC-SCD] ダウンタウン熱血物語	¥8,000
[PC-SCD] レーニーブラスター	¥12,000
[FX] 鬼神童子ZENKI FX ヴァンゴラファイト	¥12,000
[FX] 超神兵器ビクイダー	¥6,500
[Mk豆] R-TYPE	¥2,000
[MD] スノーフラッターズ	¥10,000
[MD] スラップファイト	¥8,000
[MD] バトルマニア大吟醸	¥6,500
[MD-CD] サージカルストライク	¥8,000
[MD-CD] ファーンシハイト	¥8,000
[32X] バーチャファイター	¥4,500
[32X] パラスコード	¥4,500
[GENESIS] Blaster Master2	¥5,000
[GENESIS] Rolling Thunder3	¥5,000
[GENESIS] Strider Returns	¥5,000
[GENESIS] Sunset Riders	¥5,000
[GENESIS] The Punisher	¥5,000
[SS] イメージファイトSXマルチプライ	¥4,000
[SS] ハイパーデュエル	¥5,000
[DC] 斑鳩 IKARUGA	¥4,000
[DC] クレオパトラフォーチュン	¥8,000
[GG] GGクレスタ	¥8,000
[PS] 学校であった怖い話S	¥8,000
[PS] ZANAC×ZANAC	¥6,500
[PS] 天地を喰らう2 赤壁の戦い	¥5,000
[PS] 東亜プラン シューティングパトル1	¥4,000
[PS] パネキット	¥5,000
[PS] マイガーデン	¥5,000
[PS] ラウガキショータイム	¥10,000
[PS2] 真・女神転生3 NOCTURNE マニアクス	¥8,000
[海外PSP] カプコンクラシックコレクション リミックス!	¥4,000
[海外XB] DOOMBUSTIコンプリーションオブイービル	¥2,500
[海外360] コールオブデューティー2	¥3,500
[NG] 風雲スーパーラッガ"バトル	¥30,000
[NG-CD] 超鉄ブリキンダー	¥12,000
[NG-P] SNKvs.CAPCOM カードファイターズ2	¥8,000
[WS] スーパーロボット大戦COMPACT3	¥5,500
[MSX] アレスタ	¥4,500
[MSX] アレスタ2	¥5,000
[MSX] ガーディック	¥4,500
[MSX] マース	¥5,000
[MSX] 魔王ゴスペルリアス	¥4,000
[MSX-Disk] SDスナッチャー	¥7,000
[MSX-Disk] コナミゲームコレクションVOL.3 シューティング	¥5,000
[MSX-Disk] 白と黒の伝説総集編	¥5,000
[MSX-Disk] 世紀末覇権伝説少女遊戯	¥3,000
[MSX-Disk] ファイナルファンタジー	¥8,000
[3DO] キャプテンウカーザー	¥3,500

通信買取つうしんかいとり

1)住所、氏名、電話番号、メールでの連絡を希望の場合はメールアドレスと、送金方法(銀行振込or現金書留)を記入。

2)銀行振込の場合は、「銀行名/支店名/口座番号/名義」を記入。

3)以上を記入した用紙に必ず印鑑を押して、身分証のコピー(免許証、保険証、パスポート等)と一緒に買取希望される商品を送って下さい。

※送料のみ、ご負担下さい。

通信販売方法つうしんはんばい

★詳しくはホームページを御覧下さい♪★

1)ホームページに設置しておりますオーダーシートもしくは直接Eメールにて、在庫のお問い合わせや、仮注文をご送信下さい。

お店にも来てね！

2)在庫・価格の確認後、お客様にご了承頂いた時点で発送致します。

3)お支払い方法は、代引きorクレジットカード(ネット通販のみ)です。

★送料は全国一律800円！(手数料、消費税込)

※ネット通販よりは不便ですが、お電話、FAXでもご注文いただけます。

かなり久々！？お待たせしました！通販限定キャンペーン！

2006年5月31日まで！ゲームソフトだけで遊ぶ、ゲームミュージックや攻略本、カードゲームなど全ての商品に適用されます！

合計金額2000円以上のご注文で送料無料ッ！(手数料も無料！)

http://www.tanteidan.cc

その名は、ゲーム探偵団 RETRO TV GAME REVIVAL

〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

電話 06-6636-8175

Fax 06-6636-8176

営業時間 11:00～20:00 ▼お電話でのお問い合わせも下記時間内にお願い致します。 年中無休

今回の通信買取、通信販売、キャンペーンの所に描いてある、キャラクターって何のつもり？(回答編)

コズミックソルジャー！サイキックウォー！三国志大戦！でした！いつも似てなくてゴメンね！特に上の2つ。

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取。

ゲームミュージック買取強化中！レア物高く買います。

★これはほんの一例です！駿河屋の高価買取価格★

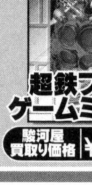
大公開

今月の目玉買取！ 要チェック！

高価買取

完全生産限定盤
ギルティギア
サウンドコンプリートBOX

駿河屋買取価格 ¥8,900



高価買取

超鉄ブリキンガー
ゲームミュージック

駿河屋買取価格 ¥12,000

高価買取

プリンセスクラウン
オリジナルサウンドコレクション&アルアレンジ

駿河屋買取価格 ¥17,000

ゲームミュージック 高価買取リスト

CD◆ゲーム系

アークザラッド オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	¥1,100
アークス2＜ゲーム・ミュージック＞	¥3,100
R4 RIDGE RACER TYPE4	¥2,000
ドラマCD アイドルマスター4 三浦あずさ＆双海亜美・真美編	¥1,500
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	¥2,000
悪魔城ドラキュラX	¥6,000
アルバート オデッセイ外伝LEGENDO OF ELDEAN	¥3,000
アレサ～魔法人形のレクイエム～	¥1,500
吉川もえ子/UNDER THE BLUE SKY ＜module GRADIUS arrange＞	¥1,400
イースⅢ/J. D. K. スペシャル・サイドーン・オブ・イース～	¥1,500
イヴ ゼロ サウンドトラック&FM～EVE	¥2,000
岩重 徳行/Vent（ヴェント）	¥2,500
ヴァルキリープロファイル OST～完全復刻盤～	¥1,500
ウィザードリィ外伝1～女王の受難～	¥2,000
『ヴェインドリーム 全曲集』	¥4,000
「Ultima～恐怖のエクリプス～」音楽編 Ultima Mix	¥5,000
英雄伝説4朱紅い雫 第2章	¥3,000
オリジナルサウンドトラック英雄伝説4「朱紅い雫」	¥1,500
エーコンバット・ゼロ サ・ベルカン・ウォー OST	¥1,600
SDガンダム外伝・機動戦士騎士	¥1,500
エスパードリームめもりあるべすと	¥3,500
エヴァーグレイス オリジナル サウンドトラック	¥3,000
F－ZEROX GUITAR ARRANGE EDITION	¥5,000
F－1スピリット&F－1スピリット3DスペシャルFROM MSX	¥4,500
具獣物語	¥2,500
カオスシード サウンドトラック GAME SOUND LEGEND SERIES	¥1,700
Kanon 2EDCHENTRIXFLM CD Band Special/プレゼントキャンペーン6)	¥2,000
Separate Hearts～Original Audio Collection～	¥1,400
リネージュ2 ラジオドラマCD 冒険はみちづれっか	¥1,600
銀狼伝説2 新たなる戦い 電撃CD文庫	¥1,200
GuitarFreaksV2＆DrummaniaV2 Soundtracks	¥1,600
北へ～Diamond Dust～ キャラクターテーマ・ソング集	¥1,300
空帝戦騎 ～黄昏に沈む夜～ サウンドトラック	¥1,200
クラッキンDJ リミックス	¥3,000
グラディウス2／MSX版	¥3,000
グランディアOST 2	¥2,000
絢爛舞踏祭 オリジナルドラマ3 慈愛号DISC	¥1,500
高機動幻想ガンパレードオーケストラ ドラマCD Vol. 4 仙の章	¥1,500
ことばのパズル 私は沙ったん妖精 オリジナル・サウンドトラック	¥1,300
KONAMIゲームミュージックコレクション1	¥5,000
初回版/こなみすべしゃるみゅーじっく千両箱平成3年版	¥4,000
サイ・オ・ブレード、スーパーレイドック、スーパーレイドック2	¥6,000
the Interlude	¥3,000
待魂 サムライスピリッツ アレンジサウンドトラック	¥1,500
サムライキャンプル～オリジナル サウンドトラック	¥1,100
サイキッチナイトシリーズ ST	¥2,800
沙羅曼蛇2/ARCADE VERSION	¥3,000
三國志七 呂布奉先之巻～猛将 映に伝説う	¥3,500
サンサーラ・ナーガ2	¥4,000
SCD JALECO WORLD ON MUSIC	¥6,000
新 鬼武者～始動する物語～ ドラマCD	¥1,500
〈限定版〉真・三國無双 オリジナル・サウンドトラック 究極BOX	¥3,900
SWEET MELODY ～Gils Song Collection VOL. 1～	¥1,300
スーパードラゴンボール～MIRACLE ANOTHER WORLD PART1 エアロ村編	¥1,300
すぎやまこういちゲーム音楽作品集	¥3,000
ゼルダの伝説～ムジュラの仮面	¥4,000
蒼穹紅蓮隊 ゲームサウンドコレクション6	¥3,500
ソウルキャリバー～オリジナル・サウンドトラック 初回限定版	¥3,500
D. C. S. S. ～ダ・カーポ セカンドアニ～ 外伝ドラマ Vol. 2	¥1,500
タスクフォースハリアー/UPL	¥2,800
魂響 perfect audiotracks	¥1,400
ダライアス外伝～THE LAST KISS～	¥1,500
〈限定生産〉ドラマCD～BOX テイルズ・オブ・ファンダム	¥3,500
TECHNOLOGY サンダーフォース5OST	¥8,000
2K6 ゲームミュージック	¥1,300
ドラマCD／東京魔人学園遺魔陣BOX	¥3,500
DOG of BAY ポーカルアルバム	¥4,000
CDシアター ドラゴンクエストV VOL. 3	¥2,500
パーフェクト・コレクション ドラゴンスレイヤー 英雄伝説2	¥1,700
トレジャーハンター・G オリジナル サウンドトラック	¥3,000
NINETY～NINE NIGHT TM(N3) オリジナル サウンドトラック	¥1,600
namcot GAME ALAMODE ナムコット ゲーム アラモード	¥9,000
ナムコ ビデオ ゲーム グラフティー	¥4,000
ナムコ ベストヒットパレード！	¥3,000
任侠伝 蒼世人一代記 ドラマCD～風来の蒼次～	¥1,500
SCD THE NINJAWARRIORS SPECIAL CD SAMPLER	¥2,000
任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック	¥3,500
北斗リジャイ&SAMURai ～ 「あるの修羅」～風雲剣風！大蛇に天命の剣～	¥3,500
信長の野望天翔記	¥3,800
信長の野望 戦国群雄伝	¥5,000
初恋 オリジナルサウンドトラックアルバム	¥1,100
PianoPieces SF2Rhapsodyona Themeof SagaFRONTER2	¥3,000
beatmania2 DX 3rd style Original Soundtracks	¥1,100
ファイアーエムブレム～紋章の謎～ サウンドメモリアル	¥2,000
ファイナルファンタジー12 オリジナルサウンドトラック	¥1,900
ファミコンジャンプ ～英雄烈伝～ －G. S. M.	¥3,500
ファミコン20thアニバーサリー オリジナルサウンドトラック VOL. 2	¥1,000
Falcom スペシャルBOX' 95 初回版	¥3,100
不思議の夢のアリス	¥6,000
プリズマティカリゼーション Vocal&BGM Tracks	¥4,000
プリンセスメーカー Go！Go！プリンセス オリジナルドラマCD	¥1,200
ブレス・オブ・ファイア2 オリジナル サウンドトラック	¥3,400
ザ・ベリーベスト オブQQ ギャラリー～オブジェ～	¥3,000
ヘンリーエクスプローラズ オリジナル・ゲーム・サントラ	¥1,000
〈限定版〉ゆのこ ワイアッ社 設動ックス集 VOL.1～ゆのこ力ハ3.4と2003～2006	¥1,600
ポポロクロイス物語ゲーム オフィシャル サウンドファンブック	¥2,000
ポリスノーツ（ゲームアレンジ）	¥4,000
魔界戦記ディスガイア2 ドラマCD1 ～魔王降臨編～	¥1,500
魔法大作戦／ライジング	¥3,500
限定盤／マリーのアトリエ1～4 スペシャルBOX	¥5,000
ミディ・パワープロ6 悪魔城ドラキュラX－月下の夜想曲	¥4,000
ユグドラ・ユニオン Audio Collection Plus	¥1,500
LIVE A LIVE オリジナル サウンドヴァージョン	¥2,500
ラングリッサー5 オリジナル サウンドトラック	¥3,000
Raycrisis／Zuntata	¥3,000
Ray'z PREMIUM BOX－BEYOND－（DVD付）	¥4,000
限定版 レジェンオブ ゲーム ミュージック～プレミアムBOX～	¥6,000
ロックマンザ・パワーバトル	¥3,000
WILD ARMS Compelet Tracks	¥1,600
ワルキューレの伝説外伝 ローザの冒険	¥2,600
ワンダープロジェクトJ2 オリジナル サウンドトラック	¥7,000

オールドゲーム 高価買取リスト

ゲーム◆ドリームキャスト

L. O. L～Lack of Love～	¥1,200
カオスフィールド	¥3,500
ギガウイング2	¥2,100
戦国TURB Fanfan I love me Dance	¥1,600
超鋼戦紀キカイオー	¥1,300
どきどきアイドルスターシーカーRemix	¥2,000
トライジール	¥3,500
ナップルテール～Arsia in Daydream～	¥1,900
風来のシレン外伝～女剣士アスカ見参！～	¥2,000
限定版 ボーダーダウン	¥8,000
MARS MATRIX（マーズ・マトリックス）	¥1,800
燃えろ！ジャスティス学園	¥1,500
ロードス島戦記～邪神降臨～	¥2,500

ゲーム◆スーパーファミコン

サテラビュー専用8Mメモリーパック	¥1,000
ウィザードリィ外伝Ⅳ	¥1,200
カービィのきらきらきっず	¥2,500
ファイアーエムブレム ドラキア776 初回限定ボックス版	¥10,000
レッキングクルー'98	¥1,200

ゲーム◆ニンテンドウ64

N64用 プロアクションリプレイ3	¥7,000
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（メモリ拡張パック同梱版）	¥2,500
パーフェクトケーク（メモリー拡張パック同梱版）	¥6,700
爆裂無敵バンガイオー	¥3,000

ゲーム◆ゲームボーイ

ウィザードリィ3・ダイヤモンドの騎士	¥2,000
でじこの麻雀パーティ	¥2,500

ゲーム◆ワンダースワン

ワンダーウィッチ	¥5,000
携帯魚群探知機 ワンダースワン ハンディーソナー	¥6,500
スーパーロボット大戦COMPACT3	¥4,200

ゲーム◆ファミコン（箱付）

バトルシティー	¥2,500
バトルラッシュデータック	¥9,000
ペーパーボーイ	¥4,000
ヒットラーの復活	¥2,500
百の世界の物語	¥7,500

ゲーム◆セガサターン

セガサターン専用プロピーチ ディスクシステム HSS－0128	¥8,400
悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲	¥1,500
ガンフロンティア	¥1,700
コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック	¥3,000
仙嘉活龍大戦 カオスシード（初回限定）	¥3,000
戦国ブレード	¥1,700
闘龍伝説ユランドール	¥1,800
バトルガレッガ	¥3,500
SEGA AGES ファンタシースターコレクション	¥3,600
ラングリッサー トリビュート	¥3,800

ゲーム◆メガドライブ

アリシア・ド・ラグーン	¥2,000
ツインクルテール	¥2,000
マイケルジャクソンズムーンウォーカー	¥1,400

ゲーム◆スーパー32X

NBA JAMトーナメントエディション	¥5,000
モータルコンバットII 究極神拳	¥1,000

ゲーム◆ゲームギア

スペースハリアー	¥1,400
ロイアルストーン開かれし時の扉	¥1,200

ゲーム◆SEGA MARK III

セガ・マーク3 本体	¥3,500
R・TYPE	¥1,200
イース	¥1,000

ゲーム◆NEC PCFX

ファーストKiss☆物語	¥2,000
みにまむなのにっく	¥1,500

ゲーム◆PCエンジン Huカード

PCエンジンGT	¥8,500
カトちゃんケンちゃん	¥1,000
ブラッディウルフ（ならずもの戦闘部隊）	¥1,500

ゲーム◆PCエンジン CD

PCエンジンDUO-RX	¥12,000
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	¥5,000
風翼 KAZE KIRI	¥3,300
デジャ	¥3,300
ムーンライトレディ	¥1,000

ゲーム◆NEO・GEO ポケット

(NGP)INFINITY cure.	¥1,000

ゲーム◆NEO・GEO

(ROM)銀狼 MARK of THE WOLVES	¥20,000
(ROM)ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	¥15,000
(ROM)ティンクルスターズプライツ	¥55,000
(ROM)風雲スーパータッグバトル	¥25,000

ゲーム◆NEO・GEO CD

(CD)パルスター	¥1,500
(CD)メタルスラッグ2	¥3,500

ゲーム◆3DO

サブリームウォーリアー	¥2,500
リターンファイアー	¥2,200

ゲーム◆ヴァーチャルボーイ

スペースインベーダー バーチャルコレクション	¥10,000
ワリオランド	¥2,000

PC◆PC88 5FD

ウルティマ3 EXODUS（88VA専用）	¥3,000
Demons Ring 魔王の指輪	¥4,000

PC◆FM TOWNS

CAL3－完結編－	¥2,000
パーブルCAT Vol. 2 ホスピタル特集	¥2,000
リトル ビッグ アドベンチャー	¥3,000

PC◆18禁 PC98 3.5FD

ごくらく天国 おめみえ之巻	¥3,000
テレフォンクラブストーリー	¥1,800
ピアス	¥7,000
ようこそシネマハウスへ	¥6,500

PC◆18禁 Windows 3.1

SCOP(RPG+400PICTURE)（あいたもも他）	¥1,400
ランス4 教団の遺産 W3. 1版	¥3,800
Y. B. Magazine5	¥1,000

PC◆一般 PC98 3.5FD

イーヴル・ストーン	¥3,000
新九玉伝	¥1,800
ラブラスの魔	¥2,500

DVD アニメDVD高価買取中！

定価の 40～60%で買取致します！

ただ今駿河屋では 原画集 買取強化中!!

通常よりプラス査定しております！この機会にぜひ！

発売から3ヶ月以内・・・定価の5割
発売から6ヶ月以内・・・定価の4割
発売から1年以内・・・定価の3割

ご注文は とっても簡単！

TEL 054-268-3005
FAX 054-268-3006
●電話受付（10：00～21：00）●Fax受付（24時間）

E-mail 24時間受付
販売専用 suruga@vesta.dti.ne.jp
買取専用 buy@gx-japan.com

通信買取申込方法

●e-mail、Fax、電話のいずれかで商品の最新買取価格等をご確認下さい。
●お問合せ後、最新買取価格、手順等をお教えしますので、その後商品を郵送して下さい。
●送金は現金書留・銀行振込のいずれかになります。
●買取手数料としたしまして400円申し受けます。（銀行振込の場合ご了承下さい。）
※お問合せタイトルが多い場合はなるべくFAXかE-mailをご利用下さい。
商品郵送先：〒421-0111 静岡県静岡市駿河区丸子新田317-1 【駿河屋】ネット通販部 宛

いきなり商品を送るのはご遠慮下さい！

通信販売申込方法

●e-mail、Fax、電話のいずれかで商品の在庫状況、最新販売価格等をご確認下さい。
●在庫確認後、販売価格、手順をお教えします。●お支払いは代引き・現金書留・銀行振込のいずれかでお願いします。

送料（電話注文の場合）
商品代金1万円以上で500円引き
商品代金2万円以上で送料無料！

送料（ネット注文の場合）
●商品代金5千円未満→送料300円 ●商品代金5千円以上→送料500円
商品代金1万円以上で送料無料！

★駿河屋の通信販売は、お客様のご希望によりヤマト運輸の局留め納品システムを採用！ご家族などに荷物を見られたく無い方には大変便利です！

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。

Gameソフト　PCソフト

ゲームソフト（FC・SS・PS・PS2・DC etc…）　PCソフト（18禁・一般作）

★家庭用ゲーム・PCソフトなどなどゲームソフトの事ならおまかせ下さい！驚きの納得価格で365日受付中です！★

インターネットショップ 駿河屋の通信販売・通信買取 速報

http://www.gx-japan.com/suruga

駿河屋ならではの価格で勝負！買うなら今！

オールドゲーム大特価祭

セール開催期間 本読発売日より 5月15日まで

※商品の在庫が無くなり次第終了させていただきます。 ※このコーナーの商品はお1人様同一商品1点までとさせていただきます。

中古大特価！プレイステーション

ミニモニ ダイスdeぴょん！ 早い者勝ち!! 中古 ¥180 税込

A5 A列車で行こう5 早い者勝ち!! 中古 ¥280 税込

コリン・マクレー ザ・ラリー2 早い者勝ち!! 中古 ¥480 税込

どれでも1本100円！ 税込

FORMULA 1
R4－RIDGE RACER TYPE4
TOBAL NO. 1
ギャロップレーサー2
どこでもいっしょ
リッジレーサーレボリューション
レイジレーサー
鉄拳2

どれでも1本150円！ 税込

FIFAロード トゥ ワールドカップ'98
REBUS（レブス）
SDガンダムGジェネレーション
グランツーリスモ
ダービースタリオン
ビヨンド・ザ・ビヨンド

どれでも1本200円！ 税込

コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ！～
ソウルエッジ
パラサイト・イヴ
ビートマニア APPEND 3rdMix
玉繭物語

どれでも1本280円！ 税込

オメガブースト
グランツーリスモ2
リベログランデ
全日本プロレス～王者の魂～

どれでも1本380円！ 税込

エースコンバット2
ヒカルの碁～平安幻想異聞録～
ファイヤープロレスリングG
マクロス デジタルミッションVF－X
レジェンドオブドラグーン
ワンピース とびだせ海賊団! From TVanima 通常版
機動戦士ガンダム（MOBILE SUIT Z－GUNDAM）

中古大特価！セガサターン

名作ソフト50円！～280円！大放出！ 税込

ヴァンパイアハンター	¥50	デビルサマナー ソウルハッカーズ	¥100
サタコレシリーズ エネミー・ゼロ	¥50	ときめきメモリアル～forever with you～ デラックス版	¥100
スーパーロボット大戦 F	¥50	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	¥100
スーパーロボット大戦 F完結編	¥50	プロ野球チームもつくろう!	¥100
セガラリー・チャンピオンシップ	¥50	リグロードサーガ	¥100
デイトナUSA	¥50	機動戦士ガンダム外伝1戦慄のブルー 通常版	¥100
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	¥50	DEEP FEAR	¥180
新世紀エヴァンゲリオントレーディングカード同梱 再販版	¥50	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう	¥180
日本代表チームの監督になろう!世界初サッカーRPG	¥50	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	¥180
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう2	¥100	セガワールドワイドサッカー'98	¥180
サクラ大戦2 君、死にたもうことなかれ 通常版	¥100	バーチャコップ2	¥180
サタコレシリーズ サクラ大戦	¥100	ルナシルバースターストーリー	¥180
シャイニング・フォースⅢ シナリオ1王都の巨神	¥100	グランディア	¥200
シャイニングザホーリィアーク	¥100	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(単品)	¥280
スレイヤーズろいやる	¥100	バイオハザード	¥280

中古大特価！スーパーファミコン

不朽の名作100円！～780円！大特価！ 税込

スーパードンキーコング	¥100	クロノ・トリガー	¥280
スターフォックス	¥100	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディ	¥280
ダービースタリオンⅢ	¥100	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	¥280
天外魔境ZERO	¥100	スーパーファミスタ5	¥280
実況パワフルプロ野球3	¥180	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	¥280
かまいたちの夜	¥200	ファイナルファンタジーⅥ	¥280
スーパーマリオヨッシーアイランド	¥200	フロントミッション	¥280
ロックマン7 宿命の対決	¥200	ボンバーマン・ビーダマン	¥280
ロマンシング サ・ガ3	¥200	三国志Ⅳ	¥280
糸井重里のバス釣りNo.1	¥200	スーパーボンバーマン2	¥380
大貝獣物語	¥200	スーパーマリオRPG	¥380
第4次スーパーロボット大戦	¥200	ファイナルファンタジーⅣ	¥380
風来のシレン 不思議のダンジョン2	¥200	ロックマンX3	¥480
RPGツクール2	¥280	スーパーボンバーマン4	¥780
RPGツクールSuperDante	¥280	聖剣伝説3	¥780

※こちらのソフトは箱・説明書無しです。

上記特価タイトルはほんの一例です!! 駿河屋にはその他お買得商品が盛りだくさん！

詳しくはこちらの駿河屋HPまで…！ http://www.gx-japan.com/suruga

通信買取・販売の受付はこちらまで！

高価買取リスト＆激安販売リスト毎週更新中！

a-ポ エーツーグループ ネットショップ 駿河屋 -suruga-ya-

●駿河屋取扱い商品●
ゲーム・PCソフト・DVD(アニメ・洋画・アダルト)・アニメ関連CD・書籍etc…

★無料メールマガジン発行中！お気軽にお問合せ下さい！★

ネットショップ 駿河屋の通信販売 例えば

話題騒然！噂の通販！

諦めていたタイトルも、駿河屋なら見つかるカモ！

中古在庫がこんなに豊富なのです！

PCソフト…30,000本
ゲームソフト…50,000本
アニメDVD・CD…50,000枚
その他・攻略本・原画集etc…

http://www.gx-japan.com/suruga

＋今月のサウンドセレクト＋

『ザ・ニンジャウォーリアーズ アゲイン』（SFC）タイトル画面でLとRを押しながら、スタートボタン。十字キーで選曲、Yで再生、Bで停止。スタートボタンを押すとタイトルに戻る。

G.M.メモリー Game Music Memory

山：前号の「エストポリス伝記」や「レジェンド・オブ・ゲームミュージック」への反響が大きいですよ。

罰：ありがとうございます、大変恐縮です。サイトロンに代わり当方からもお礼申し上げます。今後も復刻ネタは積極的に提案していきたいので、ご意見お待ちしております。

✉『雷電』のTOWNS版、友人の家でやってました。音も違うんですね。（福岡市　ホアキン）

山：おおっ、賛同者がいて何よりです。

✉『サイバータンク』を取り上げて欲しいです！　ゲームはプレイした事ないのですが、良い曲多数！（福岡県　魂〝怒〟羅）

罰：コアランド社は隠れた名曲多いんですよね。実はコナミの『WECル・マン』も同社の作品だし（音楽担当の「DNA be ROCKS」を逆読みすると「コアバンド」という単語が隠れている）、『スワット』とか『ガルディア』とかPSG時代の曲も超好きなんですけど、知名度も低くて理解者少なそうです。サイトロンの「セガ・アーケード'80s」には『青春スキャンダル』や『ごんべえのあいむそーりー』などが入ってますが、あの妙なノリも独特ですごいと思いますよ。

✉ゲームのテーマソング（つまり歌）のコーナーが欲しいです。（東京都　ほふくマニア）

罰：どちらかというとチップ音源寄りな当コーナーなので、歌を紹介する機会は少ないですよね。『もじぴったん』とか『ルーマニア』とか、イイ歌は多いんですけどね。

山：マイベストソングは『街』の「One and only」かな。「探して歩き続けてるけど見つからないものばかりだけど生きていくんだよね」といった意味の歌詞にね。励まされるんだよ。たぶんこの歌とは生涯付き合い続けるね。去年発売された「セガサターンヒストリー ヴォーカルコレクション」にも収録されてるので聴いてみてね。

✉「ゲーム音」のコーナーで、ぜひ『ニンジャウォーリアーズアゲイン』を取り上げて下さい～。サウンドテストもあることですし。（埼玉県　ぬえぼん）

罰：グッドチョイス！　採用で。ナツメいいですよね。

✉「ゲーム音」を読むと、山本さんと罰帝さんや読者のみんながゲームサントラを何枚ぐらい持っているのか気になります。（岡山県　京りず）

山：僕は前に大処分しちゃって。今は100枚くらいかな。

罰：ウチは……どう見ても4ケタ行ってるな……。たぶんゲームソフトより多い（笑）。

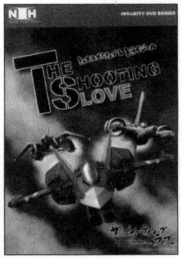
Recommend 今月のオススメCD

ワイルドアームズ コンプリートトラックス

■06年4月05日
■3200円（税込）
■キングレコード●CD2枚組

『ワイルドアームズ』の「完全版」サントラが、ついに発売された。10年越しでかなったファンの願い、それだけでも感動的である。本作の楽曲を担当したなるけみちこ氏は、筆者も個人的に注目している作曲家のひとり。日本テレネット時代の担当作『天使の詩Ⅱ』や『サイコドリーム』以来、温度や湿度をも感じさせるような「空気感」のある楽曲を書かれる名手だ。ブックレットに掲載されたプロデューサー金子氏との対談も興味深く、BGMでありながら強く主張し、記憶に残る「なるけ節」の秘密が垣間見れた気も。PS2版『アルターコード：F』との聴き比べも推奨。（罰帝）

© 2006 Sony Computer Entertainment Inc.



THE SHOOTING LOVE
トゥエルブスタッグ&トライジール

■06年4月20日
■690円(税込) ■INH
●DVD1枚、CD1枚、付録冊子

【収録内容】『トゥエルブスタッグ』『トライジール』完全攻略映像／全曲サウンドトラック／シューティングラブ読本。

トライアングルサービスのファン必携のアイテム。全108ページの冊子に掲載された藤野社長のロングインタビューは社長が過去に制作したSSの某STG移植の真相など、危険なネタが満載。CDの新規収録アレンジには、『サイヴァリア』のWASI303、『サンダーフォース』の九十九百太郎、『雷電』の佐藤豪が参加。2人で同じ曲をアレンジするなど、聴き比べが楽しい。DVDの攻略映像は副音声をONにすると藤野社長の対談が音声に加わり、攻略映像が作品解説に早変わり。「言われなきゃ気づかない」ネタが満載だ。（山本）

前号での話になるが、「ドリームキャスト最後のソフト?」という話題がセガ仲間（なんじゃそりゃ）の間を駆け巡り、そんな流れでセガダイレクトのページを見ていたら、気になるサントラの話を目にする。「ダイナマイト刑事VS ウイングウォー オリジナルサウンドトラック」である。今さら「ウイングウォー」94年アーケード作品、現在まで家庭用への移植なし）収録かよ！ と思ったが昔からサントラ化を望んでいた作品なので素直に喜んでおく。『刑事』のほうはSS版からの楽曲に加え、PS2用新曲も網羅した内容になるとの話、非常に楽しみだ。

そしてもう1枚、「セガ・シミュレーションBEST～アドバンスド大戦略 オリジナルサウンドトラック～」も特筆すべき好企画。表題の『アドバンスド』に加え、『スターバー大戦略』（『ファンタシースターⅡ』と同じ作曲者でノリが似ていてステキ）と、『ハイブリッドフロント』まで収録している！ 特に後者はメガドラ音源を面白く鳴らせた知る人ぞ知る名曲。

また、上記2作と同時に「パンツァードラグーン オリジナルサウンドトラック」の追加トラックを加えた復刻も決まっている。これらのように、ゲームの復刻と同時に新規サントラ化や廃盤の復刻が行われる企画は大いに歓迎したい。（罰帝）

ダイナマイト刑事VS ウイングウォー
オリジナルサウンドトラック

セガ・シミュレーションBEST
～アドバンスド大戦略
オリジナルサウンドトラック～

パンツァードラグーン
オリジナルサウンドトラック

■06年4月27日 ■各1995円
■ウェーブマスター（※セガダイレクト専売 http://segadirect.jp/）

幻想水滸伝V
オリジナル・サウンドトラック

■06年3月24日
■3990円(税込)
■コナミ ●CD4枚

お隣りの記事で10年越しという言葉が聞こえたが、こちらはシリーズ10周年を迎える『幻想水滸伝V』のサントラだ。鳥山雄司氏が手がけるメインテーマのほか全148曲にわたる楽曲をCD4枚に収録！ プレイヤーの、キャラクターへの思い入れが深い作品だけに、数々の楽曲を聴くと仲間たちとの戦いの記憶がよみがえってくる。『幻想水滸伝V』と『Rhapsodia』において作曲を担当し『幻想水滸伝V』ではサウンドディレクターを兼任した三浦憲和氏による全曲解説は、作曲家の交代を迎えた本シリーズのファンにとっては興味深いところ。全国のショップ、またはコナミスタイル http://www.konamistyle.jp/で発売中。（山本）

式神の城Ⅲ
オリジナル・サウンドトラック

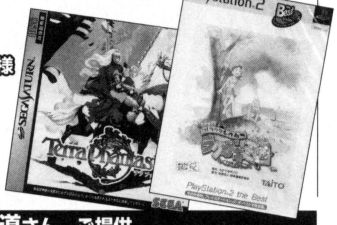
■06年3月24日
■2940円(税込)
■ティームエンタテインメント

アーケードで稼働を開始した新作、〝幻想怪奇シューティング〟の3作目、『式神の城Ⅲ』が早くもサントラ化された。シューティングでありながら、キャラクターたちの複雑な人間関係や、時代を超えて絡み合うドラマ性を持つ人気のシリーズだが、意外にも当サントラが「初の一般流通アルバム」である。これまでのシリーズでは、限定通販や家庭用移植版の初回特典としてサントラが存在していたが、今回は店頭での販売なので入手しやすい。時には渋く、時にはドラマチックに聴かせる、シューティングGMならではのスピード感は格別。ボイス未収録が少し残念だが、持っておきたいと思う1枚だ。（罰帝）

©2006 INH CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Triangle Service CORP.2002/ ©TAITO CORP.2002 ©Triangle Service CORP.2004
©SEGA Corporation,1996,2006 ORIGINAL GAME ©SystemSoft Alpha Corporation ©SEGA Corporation
©SEGA Corporation,1995,2006 ©1995 2006 KONAMI ©2001-2005 Alfa System Co., Ltd. All rights reserved.

「ユーゲー」営業・八木さん ご提供

⑫PS2用『ガラクタ名作劇場ラクガキ王国』
(PS2ベスト未開封品)
⑬SS用『デビルサマナーソウルハッカーズ』
⑭SS用『テラ ファンタスティカ』
⑮SS用『魔法学園LUNAR!』



各1名様

蓬莱裕道さん ご提供

⑯FC用
『真田十勇士』『桃太郎伝説』(ソフトのみ)

セットで1名様

鈴木大樹さん ご提供

⑰DC用『ファンタシースターオンライン』
⑱MD用『サンダーフォースⅣ』

各1名様

北海道 コマイヌさん ご提供

⑲PS用『赤川次郎 魔女たちの眠り-復活祭-』
『夜想曲』『夜想曲2』&攻略本
(ソフトはCDのみ)

セットで1名様

⑳PS用『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』
『サガ フロンティア』(ソフトはCDのみ)

セットで1名様

勝田峰久&匿名希望さん ご提供

㉑FC用『ヘラクレスの栄光』
SFC用『ヘラクレスの栄光Ⅲ』
『ヘラクレスの栄光Ⅳ』
(ソフトのみ)

セットで1名様

骨鳥葬さん ご提供

㉒SS用『ウィザードリィⅥ&Ⅶ
コンプリート』

1名様

阿笠亨葉っぱさん ご提供

㉓MCD用『電忍アレスタ』

1名様

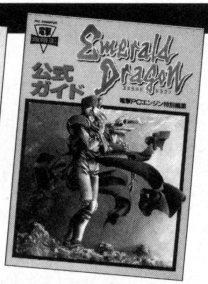
京都府 小林さん ご提供

㉔PCE攻略本
『イースⅣ冒険ガイドブック』

1名様

㉕電撃CD文庫
『エメラルドドラゴン』
PCE攻略本
『エメラルドドラゴン 公式ガイド』

セットで1名様



はむさん ご提供

㉖アイロンプリント
「リンクス」&「松本了の株式必勝学Ⅱ」

前号の「You&G」でも好評(?)だったアタリ・リンクス本体写真、某経済評論家さん似のイラストが描かれたアイロンプリントです。つければオリジナルTシャツのできあがり!

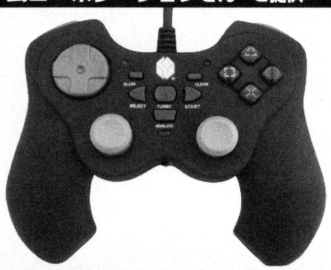
セットで1名様

6月号(No.25)読者プレゼント

2006年 5月31日 消印有効

「ユーゲー」という名前では最後になる今回は、まずユーゲームコーポレーションさんのご好意でPS2用コントローラを、またキングレコードさんからは『ワイルドアームズ』CD、INHさん「THE SHOOTING LOVE」DVDセット、グレフさんは前回好評の『UNDER DEFEAT』をプレゼント！特集にあわせて、RPGタイトルを中心にドーンと出しちゃいます。巻末ハガキでの応募、お待ちしてます！

ユーゲームコーポレーションさん ご提供



❶PS2用コントローラ『UGAME コントロールパッド3』

この春発売されたばかりのPS2用コントローラで、スロー機能&秒間最大30連射、アナログ感度も3段階というハイスペックを持ちながら低価格が実現。また独自の形状十ラバー加工ボディで、持ちやすさも追求されてます。ブラック・ブルーほか、色違いでそれぞれ1名様に

3名様

キングレコードさん ご提供

❷CD「ワイルドアームズコンプリートトラックス」

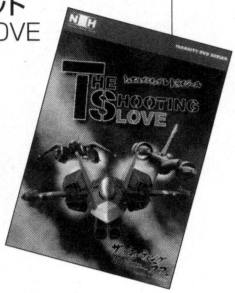
シリーズ第1作目のサウンドを余すところなく収録した、サウンドトラックです。なるけみちこ作曲による、幻の楽曲まで完全収録！このCDのための、描き下ろしジャケットも魅力です

1名様

INHさん ご提供

❸DVD・CD・読本セット「THE SHOOTING LOVE トゥエルブスタッグ&トライジール」

「トゥエルブスタッグ」&「トライジール」の攻略DVD&サントラCDセットです。ヘタな攻略本もビックリな、「シューティングラブ。読本」もファンにはたまりません！

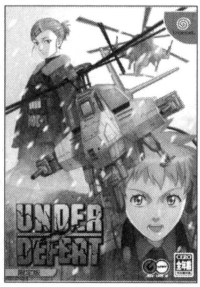


3名様

グレフさん ご提供

❹DC用『UNDER DEFEAT』限定版

前回のプレゼントで当選倍率が高かった『UNDER DEFEAT』。今度は限定版をプレゼントです



1名様

編集部 提供

❺SG1000用『ザ・ブラックオニキス』
❻MK Ⅲ用『破邪の封印』(ソフトのみ)
❼PS用『グリントグリッター』
❽PCE用『邪聖剣ネクロマンサー』(西村提供)
❾MD用『ファンタシースター 千年紀の終りに』
❿書籍「ファミダス」
⓫図書カード(1000円分)

特集でも紹介した迷宮を探検するRPG『ブラックオニキス』は、家庭用移植としてはPCを超えた出来といわれた1本。また「プレイステンレス」で紹介した『グリントグリッター』もプレゼント！

各1名様

(『ファミダス』のみ5名様)

今回の「全ファミ。」は、大人の事情で「名品館」オンリー！ しかーし、サプライズ！ ハタノ絵師の4コマが正式に連載決定!!

支部長：今回の打ち合わせ模様は、『テラクレスタ』のBGMの流れる編集部からお届けします。

山本：壊れてるBGMですよね（しばらく2人で聴き入る）。これのアレンジが聴きたくて『テラクレスタ3D』を買う人もいるとか。

支：『テラクレスタ』はゲームセンターでよく遊びましたね。ちなみに、いちばん遊んだのは『スケバン雀士 竜子』でしたけど。

山：なんでまたそんな渋いゲームを。

支：「好きなものは好きなんだからしょうがない」って感じかな。しまいにゃ飼いリスに「菊一文字竜子」って名づけたりしてね。

山：飼いリスなのに苗字があるんですね。

支：ウチに来る子の伝統ですな。ところで前号『遊芸日和』の編集ヤマモトはマジネタ？

山：そういえば打ち合わせのとき雑君先生に「初萌えは誰？」と聞かれて『新鬼ヶ島』と答えて……。だから巫女ネタだったのか!!

支：担当なら気付きなさいよ。ま、新連載も増えてるし、いいんじゃないですか。では、ハガキの紹介にうつりましょうか。

■ページは増えてほしいです。編集長に代筆させてでもw

（東京都 R.E.D）

支：ということで、次号は大増8ページ！ なんと、編集長の全ページ代筆です!!

山：だから代筆なんて二度としませんって！

■ファ美の妹、ツインはツンデレだろうか？

（秋田県 LKM）

支：私はクーデレが好みです。

■ファミくんとツインくん、かわいい〜！

（栃木県 エマニア）

山：新キャラのツインも人気ですね。

支：ディスくんの表紙が以前にありましたし、ファミくんツインくんも表紙にしましょうよ。

■「楽しいとこだけ遊べばいい」……至言だ。

（千葉県 尚六）

支：実は嫁の発言です。ちなみに、「マニアックファミコン」のキャッチも変更してます。こちらは読者さんからご提案いただきました。

山：支部長よりもコーナーを熟知してますね。

■前号の銀鶏好さんの「FCを所有したことはない」に大変ショックを受けたよ。

（北海道 hoちゃん万才）

支：ご安心を！ 私はDCとGCとXBOXとPS2とDSとPSPを持ってません！

山：ファミプロの鏡……なんですかね。

支：実にうさんくさい職業ですな、まったく。

イラストレーション：波多野ユウスケ

山：前号の「名品館」なんですけど、『とんじゃん』で本当に2ページ書くなんて思ってませんでした。

支：いや、足りなかったですよ。ほかにも書きたいことがありましたしね。

山：じゃあ書いてみます？　今回は大人の事情もありますから、ぜひ。

支：いいですけど**本当に**大人の事情が起こるとは思いませんでしたねえ。

山：……冗談だったんですけどね。読者の皆様ごめんなさい、今回の「マニアックファミコン」は延期です。ところで、『とんじゃん』って何がそんなに面白いんですか？

支：しばし考えずにそりゃもう〝穴に落としても落とさなくてもいい〟牌しかないでしょ。あれはホントに偉大な発明ですよ。たとえば不要な牌が大量に置かれた面なんですけど。

山：はいはい。

支：うわ、自分の好きなシューティング話じゃないからって、適当な相づちされちゃったよ。

山：支部長、僕に対する読者の理解を深めないでくださいよ。

支：誤解じゃなくて理解よ！　えー、不要牌がたくさんあると、正解ルートというか、〝制作者が何を考えてここに不要牌を置いたか？〟ってのを、ひらめくことがあるんですよ。

山：『ロマサガ2』のひらめきみたいな感じですか？

支：そうそう、そんな感じ。**技でいうと、〝ツバメ返し〟を使ってる最中に〝乱れ雪月花〟をひらめく感じで。**

山：例えがマニアックすぎですって。

支：普通でしょ。ひらめきを誘発させるために不要牌を置いてるとしたら、制作者のぐぬぬ氏はホントすごいですよ。逆に言うと、最低限の牌しかない面だと、不要牌がないからこそ、制作者の意図がダイレクトに伝わってくるんですよね。

山：なるほど、何となくわかります。

支：ここで押しミスを狙ってるな、とか、前と同じパターンに見せかけて俺を引っかけようとしてやがるな！　とかね、そういう心の会話も楽しめてしまうわけですよ。

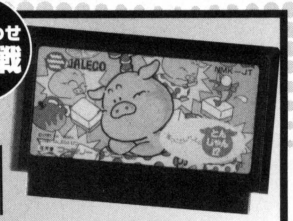
山：実際は、そういうときに限って同じパターンなんですよね。でも支部長は、ひとりプレイのときでもにぎやかな感じですね。

支：うはは、にぎやかなんてかわいいもんじゃありません。次ページの『ドラゴンズレア』プレイは録音しときゃよかったですかね。まあ暴露話はおいといて、『とんじゃん』って細部にも罠を仕掛けてるんですよ。『とんじゃん』は、Aボタン押しが「牌が1つでも複数でも、障害物にぶつかるまで全部ふっとばす」なんですね。その仕組みを利用して、「いかにもAボタンの一気押しで気持ちよくなれそうな流れを作っておいて、そのまま」気押しすると1ミス！」なんて罠が仕掛けられてるんですよ。

山：心理ゲームというか、『ゲーム』部分が作り込まれているんですね。

支：制作者に心の底からありがとうって言いたいですよ。あー、話してたらまた遊びたくなってきた（笑）。

打ち合わせ延長戦



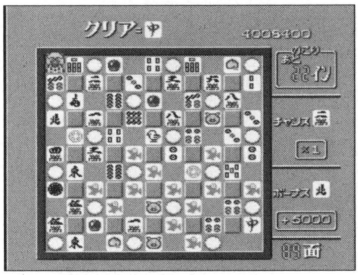
小反響！

ファミプロと編集部の“大人の事情”『とんじゃん』を語り足りない！

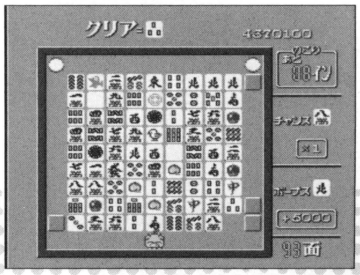
『落っことしパズル とんじゃん!?』とは？

『倉庫番』によく似たパズルゲーム。フィールド上に置かれた特定の麻雀牌を穴にすべて落とすと、ステージクリア。だが、これはあくまでも基本ルール。「一定数の牌を落とすとボーナス」、「穴に落とすと高得点になる牌」などの要素が組み込まれており、クリアだけを目指しても本当の面白さは味わえないのだ。『とんじゃん』をプレイするときは、とことんまでハイスコアを追求してほしい。

なお、パスワードを教えてくれる女の子が6人おり、複数の衣装に着替えて登場してくれるサービスがちょっぴり嬉しい。



不要牌てんこ盛り。豚、桃が高得点で、魚は落とすと即ミス。画面右下まで行けるかな？



「モーゼの十戒」面。海が割れていく様子を体感しよう。豚なので、なおさら奇跡を感じるかも？

◎楽しいとこだけ遊べばいいじゃん！◎

キラッと光る名品館

ファミコンの面白いところだけを突き詰めて、その遊び方を紹介するコーナー。今回は遊び手が厳選される一品を熱く紹介。

ドラゴンズレア
■メーカー：EPICソニー
■ジャンル：ACG
■発売日：91・9・20
■価　格：5900円

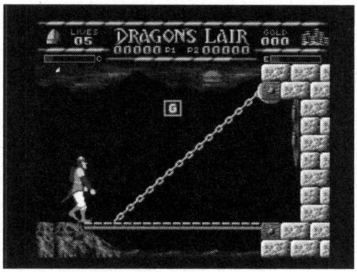
強いやつはここにいる！

たとえば、大晦日もゲーセンの対戦格闘ゲームで年越しするようなツワモノを相手に、超反応超絶コンボで何時間も勝ち続けるプレイヤーがいたとする。そのプレイヤーに挑戦して秒殺され、自分との実力差が段違いだとわかっても、勝つまで何度も何度でも挑戦し続ける……熱くなったら止まらない、燃える闘魂ゲーマーに、この『ドラゴンズレア』をささげたい。

本作のジャンルは横スクロールACG……というよりも、即死ACGと言うべきだろう。ゲームも曲も暗いから、オリラジ風味で書いてみる。**♪とにかく即死の大放出。床にはたいてい落とし穴。橋は崩れてクイ刺さる。敵の投石リアルで死球、台座で何度も空ジャンプ。ブライ伝ムサシ伝、くにおのおでん、Let's die！**

……ともかく、たった1画面で構成されたステージーでさえ、初プレイ時にノーミスで進める人間は皆無だろう。

本作はしかし、ランダム要素がほとんどない。敵の攻撃はいつも同じだし、罠や凶悪な仕掛けもいつだって変わらないタイミングで作動する。ただ、**何もかもが、文字どおり死ぬほどシビアなだけ**だ。たった1回、高速回転する鉄球の罠で操作し損ねるとリスタート。ほんの1秒、崩れ落ちる床で立ち止まってジ・エンド。足場が1ドットはみ出ていても足りなくても、ダメなものはダメなのだ。



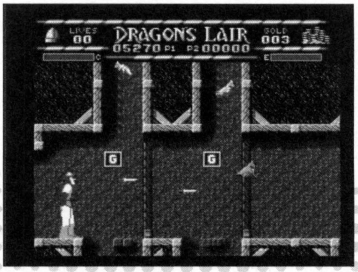
ステージ1。右端まで到達するだけでよいのだが……。一見、簡単そうに見えるのも罠だわな

LDゲームを極めしモノ

もともと本作はアーケードのLDゲームだった。LDゲームは、基本的にパターン以外のアクションを行うとミスになるようなゲームシステムである。だから、本作が死ぬほどシビアなのは必然だ。さらに、本作は洋ゲーでもある。となれば、誰もがこの難易度に納得するだろう。ファミコン？　まったく関係ない。『ドラゴンズレア』は『ドラゴンズレア』なのだ。

敵や仕掛けの位置関係でプレイヤーをあせらせ、ミスを誘う。罠を巧みに組み合わせ、プレイヤーの反応を遅らせる。道を間違えると、最終ステージ直前でもスタート地点に戻される……。

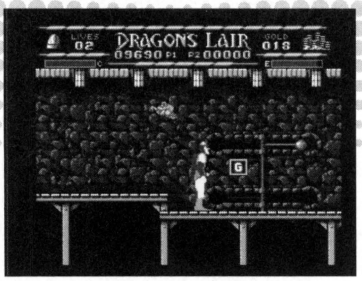
陰険、陰湿、陰惨な仕掛けのオンパレードである。普通のACG



中盤の難所。ここで何回、骨になったことか。みなさんにも苦労してもらいたいので、詳細は説明しません（笑）

でこんな仕掛けが出てきたら、さじどころかコントローラをリアルで投げ出すだろう。紫と白のツートンカラーカセットを床にたたきつけ、呪詛の1つや2つを制作者に放ってもおかしくない。「もう少しくらい遊ばせてくれよ……」と思うプレイヤーはあまりにも優しい。

しかし、本作の評価はまったく揺るがない。**プレイヤーを選ぶ本作では、すべてのミスがプレイヤーの自己責任になる**からだ。わずかなミスも許さない、初心者を圧倒する厳しさ。本作に好き好んでかかわるような熱い魂を持ったプレイヤーには、この厳しさがたまらない魅力になるのだ。

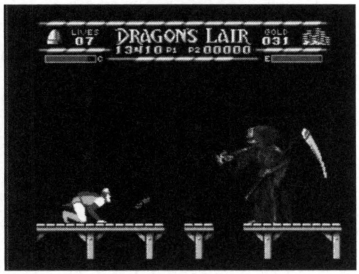


終盤の凶悪な即死トラップ。ゲームの腕前より、某マクガイバーばりの分析能力が問われるだろう

どこまでも高みを目指せ！

『ドラゴンズレア』のプレイ当初は「こんなの解けるわけないだろ！　締切の半月前にどないせぇつうんじゃあ、編集長!!」とのろいの言葉をはいていたし、実際、序盤も中盤も終盤も等しく何百回もミスをしていた。どう考えても、締切には間に合わないはずだった。

しかし、ふと気がつくと、わけもわからぬうちにやられていた仕掛けを、何事もなかったように平然と突き進むようになっていた。何度もミスしていた箇所をあっさりと乗り越え、ノーミスで最終ステージまで到達することさえできるようになっていたのだ。



ごめんなさいごめんなさいホントにすみません！もう少しだけ手を抜いてください、ううう……

結局、筆者は本作を50時間ほどプレイした。2日で20時間プレイしたこともあった。『えいご漬け』ならぬレア漬けになるくらい、ハマっていたのは確かだ。

本作は、敵をなぎ倒す爽快感など微塵もない。クセになる操作感は皆無だ。個性豊かな敵キャラも、美形の主人公もここにはいない。ただ、これだけは言える。**傾けた情熱と挑み続けた時間を、本作は裏切らない。**

高い難易度に負けなかった情熱は、あらゆる結果に前向きな意味を持たせてくれる。結果が良かろうが悪かろうが、「次**も**うまくやろう」「次**は**うまくやろう」と、ゲームへ挑み続ける原動力を生み出すのだ。生み出された原動力はプレイの持続時間に直結する。そして時間は、数々の失敗を確実に成功へと変えていくのである。

だから、本作をクリアしても、達成感はないだろう。何百回かのプレイを積み重ねた結果が出ただけにすぎないからだ。

ノーミスでどこまで先に進めるか。クリアまでの時間をどれだけ短縮できるか……。クリアは通過点にすぎず、どこまでもプレイは研ぎ澄まされていくことだろう。

『ドラゴンズレア』は、妖しいきらめきを放ちながら、熱い魂を持つゲーマーたちを待ち続けているのである。

名品館おまけ情報

ゲームオーバー時、ネームエントリー画面で「BATS」と入力しよう。ゲームスタート時、主人公の残人数が30人になるぞ。これで冥界へ景気良く旅立てるね☆

筆者コメント：ブログ書いてます。もっと「全ファミ。」を読みたい！　という奇特な方はこちらもどうぞ。
http://blue.ap.teacup.com/manifami/

MECG外伝：恋パラ支部長とファ美のファミコン相対性理論

STAGE 05：その男、ファミプロ

STAGE 06：マインドツーカー

Y作「支部長！語りすぎです！」

いつの間にか意思疎通がバッチリ

ファ美は背中にソフトを差せます！

今月は…キタコレ!! スリー！ツー！ワン！ダッ・ダッ・ダッー。

極 大決算 処分セール

おじゃま館 本店の通販

満足度MAX

GWはゲーム漬けでイイジャナイ!! ユーザーはDS!!

ユーザー読者様のように違いのわかる人は渦中のアレな本体でしょ!!そんなに、今回も大量掲載で目が痛いよ!!

ゴールデンチケット キタコレ!! 限定

ザ・半額!!

有効期限/H.18.5月末まで

対象/FC・SFC・MD・PC・MSX・セガレトロ

※セット価格のものは、レア、シューターこそもの、特価商品、一部タイトルは対象外となります。

上記チケットを精算の際に店員にお渡し下さい。おじゃま館全店で使用できます。各店とも八ッ然ルしておきもしております。

極 本当に本物のラストチャンスでございます!!もうどれも新品とれません…

新品DS アンダーディフィート ステッカー付
ドリキャス最後のソフト!? 限定版 税込 6,930円 通常 税込 4,930円

新品WS ジャッジメント・シルバーソード リバーズエディション
緊急入荷 税込 7,140円 制作者の超絶プレイCDさしあげます!

新品本体 スワンクリスタル
税込 1,880円

極 処分特価!!今回はビビッたりしねぇ!!お客様の満足度MAXのために!

XBOX

OTOGI	380円
紅の海	380円
コールオブデューティー	2,980円
サイヴァリア2	1,680円
ダブルスティールセカンド	2,980円
フォルツマモーターススポーツ	2,480円
プロジェクトジャッカル	380円
プロジェクトジャッカルシーシング2	680円
ブラザーインアームズ	3,480円
ヘイロー	680円
マズルラッシュ	980円
レッドデッドリボルバー	2,480円
レインボーシックスロックダウン	4,380円
EVEバーストエラーロストワン(各)	280円
デザイア	260円
同級生	180円
下級生	380円
スーチーパイ2	380円
極グランディア	90円
街	380円
野々村病院の人々	680円

SS

愛笑	380円
極白き薔女	180円
デッドオアアライブ4	3,480円
バーチュロイドダーク0	3,480円
エムエスゴーストアーム	2,980円
XBOX 360本体	2,480円
イルブリード	1,480円
イヴゼロ	1,480円
インターハード	980円
wind-a breath	980円
エリュジオン	980円
AIR	980円
ガンバード2	1,680円
エルドラドゲート3・4	980円
エルドラドゲート5	1,480円
エルドラドゲート6	1,980円
エルドラドゲート7	2,480円
カノン	980円
ぬ・ぬ	980円
キャッスルファンタジア	980円
久遠の絆	980円

360

DC

クロストゥ	380円
サクラ大戦1～3	180円
サクラ大戦4	680円
シスタープリンセス	980円
サクラ大戦1～4限定	1,480円
ジョジョの奇妙な冒険	1,680円
シェンムーII	2,280円
スターグラディエーター2	1,480円
ストリートファイターIIIサードストライク	1,480円
タイピングオブザデッド	1,480円
同窓会2	680円
ナコルル	680円
二重影	980円
ピアキャロット2、2.5	980円
ポリフォニックカルセーション	1,480円
ベルセルク	980円
マーブルvsカプコン2	680円
My Merry MAY	1,480円
めいぷる	1,480円
メモリーズオフコンプリート・2nd(各)	1,480円
みずいろ	1,480円

PC

首領蜂	980円
ドラゴンフォースII	980円
パネルでポン	980円
ダライアス外伝	980円
パブリッシフェニー	3,980円
卓球	480円
ファンタジースターコレクション	3,980円
ブラストウィンド	3,980円
プリンセスクラウン	4,480円
メタルスラッグ7(RAM付)	8,980円
熱血硬派	2,980円
パットマンフォーエバー	3,480円
ラングリッサーII(CD)	1,980円
ラングリッサーII(テレカ無)	3,980円
リンダキューブ完全版	5,980円
レイディアントシルバーガン	14,980円
餓狼伝説ーファイナルエディション	3,980円

VB

極ヴァーチャルゴルフ	10円
極ヴテトリス	10円
極真サムライスピリッツ(CD)	90円

NG

離虐の拳2	380円
隠蔵伝説2・スペシャル	(各)380円
KOF94	980円
KOF95	1,480円

GBA PS2

極GBA くにおくん熱血コレクション1,2	(各)3,990円
極GBA ガンスターヒーローズ	3,990円
極PS2 スクウェア・セルバンドラッシュ	1,990円
極PS2 ガンスターヒーローズ・ストレッシャーボックス	1,990円

極 レア物、高額商品、オススメ品いつもより多く!!そして限界突破!!

オススメ商品には(オ)印がついてるよ!

※帯の有無は店員にお聞き下さい。

SS

アイドル麻雀ファイナルロマン3.4	3,480円
イメージファイト&レックマ&ザ・ブライ	5,980円
エレベーターアクションリターンズ	3,980円
餓狼伝説ーテキストラ	3,480円
ヴァンパイアセイヴァー(RAM付)	1,980円
ガーディアクエローズ	2,480円
ガンブロイヤ	3,980円
ガンブレイズS	2,980円
機動戦士ガンダムブレーディ・ステディー	4,480円
クーリエクライシス	5,480円
サターンフォーエバー	3,980円
サターンスペースゴールドパック2	3,980円
サターンフォーエヴ	3,980円
サンバルバロン	3,980円
実験魔法大作戦	1,980円
シャイニングフォースシンリュウ2	3,480円
凌駕生徒会	3,480円
沙羅曼蛇DXパック	3,480円
サターンフォーススペシャルパック	3,980円
サターンスーパーゴールドパック2	3,980円
サターンフォーエヴ	3,980円
サンバルバロン	3,980円
実験魔法大作戦	1,980円
シャイニングフォースシンリュウ2	3,480円
シャイニングフォースプレミアムディスク	5,980円
シルフィトラージュ	3,980円
ステアラ&SS	9,980円
ストライカーズ1945	1,680円
ストライカーズ1945II	2,480円
世界の車窓から・スイート	2,980円
鉄人ロボットSD四連戦絵巻	3,980円
ガオスコード(初版)	5,480円
戦国ブレード	3,480円
蒼穹紅蓮隊聖戦	2,980円
スーパーリアル麻雀P7	5,980円
ダンジョンドラゴンズ	5,980円
ティクロスターズライク	4,480円
鉄騎	3,980円
デスクリムゾン	3,980円
怒首領蜂	2,980円
学校であった楽しい話S	11,800円
ラグナロクDX	9,980円
ラグナロクDX	9,980円
パネット	13,800円
パンツァーパンデミック	4,480円
アシト3	5,480円
ファイナルファンタジー4	8,980円
ファイナルファンタジー5	9,980円
ムサビのチョコマーカー	3,380円
超えろシンライスティ字幕	2,480円
USジャーン	2,480円
ロードスス戦記	2,980円
四獣草話(初版)	3,980円
リボルト	2,980円
鬼の伝説サナトゴ	2,980円
アルシャーク	4,980円
ゼロイガー(FX)	8,980円
あにまむなのにっく(FX)	3,480円
虚空漂流ニルヴァイ(FX)	4,980円
九十五年間(FX)	5,980円
遠たく少女でさぼてーキングプ(FX)	5,980円
スーパー電電	1,980円
鬼の伝説サナトゴ	2,980円
アルシャーク	4,980円
ゼロイガー(FX)	8,980円
あにまむなのにっく(FX)	3,480円
虚空漂流ニルヴァイ(FX)	4,980円
九十五年間(FX)	5,980円
遠たく少女でさぼてーキングプ(FX)	5,980円
キューティーハニー(FX)	3,980円
天外魔境電脳(FX)	4,980円
チップちゃんキャーッ!(FX)	5,980円
ルルルパ・ラ・ルラ(FX)	5,980円
ときめきカードパラダイス(FX)	5,980円
ソルジャーブレイド(sp.ver)	14,800円
ハンドメイド(sp.ver)	12,800円
ボンバーマン93(sp.ver)	12,800円

PS

アルカイブ(オリジナル)	2,680円
アルカイブテル(オリジナル)	2,680円
ガンダムバトルアサルト	7,980円
70年代風ロボットアニメゲンPX	5,980円
意見の鍵	5,980円
マーグルvsカプコン	3,980円
鉄・零無へ	4,480円
ブリガンダイングランドエディション	3,980円
少国連の興味線	3,480円
ライジングザン	4,480円
恐竜鍋	5,980円
イメージファイト&エックスマルチブライ	5,980円
ちっぽけラルフ20大冒険	5,980円
さきどたやっすオ	4,380円
戦国武将恋愛主公記	3,980円
ちんまり2/パトルルネッサンス	4,980円
プレイズブレイドバスター	3,480円
クーリエクライシス	4,980円
ガンバルードマーク	4,380円
ナムコアンソロジー2	4,980円
タクティクスオウガ(ベスト版)	4,980円
レイン	8,980円
無敵の青春	5,980円
ぶんぶんBOX	4,980円
ブラックマトリックスDO	5,980円
天使を飼う3	5,980円
悪魔城年代記	3,980円
悪魔城ドラキュラX(初版)	3,460円
鋼・鋼神象タル・究級編	4,480円
マイガーデン	12,800円
ドナックバザサック	8,980円
ラングリッサー4・5	8,980円
学校であった楽しい話S	11,800円
ラグナロクDX	9,980円
ラグナロクDX	9,980円
パネット	13,800円
パンツァーパンデミック	4,480円
アシト3	5,480円
ファイナルファンタジー4	8,980円
ファイナルファンタジー5	9,980円
鬼の伝説サナトゴ	2,980円
アルシャーク	4,980円
ゼロイガー(FX)	8,980円
あにまむなのにっく(FX)	3,480円
虚空漂流ニルヴァイ(FX)	4,980円
九十五年間(FX)	5,980円
遠たく少女でさぼてーキングプ(FX)	5,980円
ファイナルファイトタフ	11,800円
ドカポン3-2-1	5,980円
すーぱーぷぷぷぷ2リミックス	2,980円
魔導物語はなまる	3,480円
ごきんじょ冒険隊	5,980円
初代熱血硬派くにおくん	5,980円
ラククエスト	5,980円
スパイダーマンリーサルフォース	6,980円
つぶこちゃ	3,980円
SM調教師vol.2	5,980円
SM調教師REMIX	5,980円
ルドラの秘宝	5,980円
ドラゴンボールZ覚醒	4,480円
ファイナルファイトタフ(はたか)	6,980円
トラキアプ71(はたか)	7,980円
ソリッドプロレジャー(はたか)	4,980円
パーフェクトダーク(絶版付)	9,980円
ゴールデンディ	5,480円
ハーターラブ	4,980円
葬上郎	3,480円
爆裂熱戦バンガイオー	5,480円
プリンセスクラウン	4,480円
メタルスラッグ7(RAM付)	8,980円
熱血硬派	2,980円
パットマンフォーエバー	3,480円
ラングリッサーII(CD)	1,980円
ラングリッサーII(テレカ無)	3,980円
リンダキューブ完全版	5,980円
レイディアントシルバーガン	14,980円
餓狼伝説ーファイナルエディション	3,980円

DC

極ミッシングパーツ1.2.3	(各)1,980円
極語り	980円
吉原の丘で	380円
リバイブ	680円
イースI・II	980円
スーパーダライアス	980円
奇々怪界	980円
天外魔境II	680円
Rタイプ	10円
極天外魔境ZIRIA(SCD版)	390円
極未来少年コナン	10円
極ヴテトリス	10円
極ヴァーチャルゴルフ	10円
極真サムライスピリッツ(CD)	90円
離虐の拳2	380円
隠蔵伝説2・スペシャル	(各)380円
KOF94	980円
KOF95	1,480円
極GBA くにおくん熱血コレクション1,2	(各)3,990円
極GBA ガンスターヒーローズ	3,990円
極PS2 スクウェア・セルバンドラッシュ	1,990円
極PS2 ガンスターヒーローズ・ストレッシャーボックス	1,990円

MD・MCD

ブレイジングスター	79,800円
魔物ESANGAN行進曲	8,980円
KOF98・97・96	9,980円
KOF98	6,980円
KOF2000	6,980円
KOF2002	14,800円
餓狼伝説SPECIAL	19,800円
サムライスピリッツ天草降臨	19,980円
サムライスピリッツ新紅郎覚醒	3,980円
ショックトルーパーズセカンドスカッド	69,800円
メタルスラッグ3	29,800円
ニンジャマスターズ	44,800円
豪血寺物語	19,800円
SWORD	19,800円
月華の剣士第2幕	16,800円
アートオブファイティング	16,800円
戦国伝説2001	39,800円
わくわくア	24,800円
ラストリゾート	12,800円
餓狼マークオブフルブス	24,800円
サムスピ零(新品)	29,800円
ブライングパワーディスク	12,800円
ゴウカイザ	14,800円
ASOII	9,980円
リアルバウト餓狼伝説	5,980円
月華の剣士	5,980円
ビューポイント	19,800円
ニンジャコンバット(はたか)	4,980円
戦国伝説(はたか)	5,980円
クロスソード(はたか)	3,980円
ラストリゾート(はたか)	6,980円
クイズ大捜査線(はたか)	6,980円
ASOII(CD)	2,980円
月華の剣士第2幕(CD)	2,480円
チェルシースプライ(CD)	4,980円
ニンジャコマンドー(CD)	3,980円
ニンジャマスターズ(CD)	5,980円
ルシタニア(CD)	3,980円
メタルスラッグ(CD)	6,980円
餓狼伝説2(CD)	5,980円
クロスウードII(CD)	3,480円
スーパーリーグル麻雀	5,980円
プレミアムコレクション(NGP)	6,980円
水木しげるの妖怪電脳(NGP)	6,980円
ロックマン(NGP)	4,480円
ロードス(NGP)	5,980円
SNKやおプコン2(NGP)	9,480円

FC

ダウンタウン熱血行進曲	4,480円
アイスクライマー	4,480円
バレーンファイト	4,480円
ザ・ヘビー	1,980円
熱血ストリートバスケット	19,800円
ガンチャク	3,980円
アテナ	9,980円
ムーンクリスタル	4,480円
ソロモンの鍵2	3,980円
リップルアイランド	4,980円
ダブルムーン伝説	3,980円
なわとび&ましゃっと	16,800円
クライシスフォース	1,980円
シルブサーガ	2,980円
悪魔城伝説	1,980円
スーパーコントラ	2,980円
百の世界の物語	9,980円
チョロちゃんランド(はたか)	5,980円
アイドル大会(はたか)	3,980円
バイオテラクルぼっこマウパ(はたか)	5,980円
スノーブラザーズ(はたか)	5,980円
ガンダム(銀色)(はたか)	59,800円
ダバラ(はたか)	3,980円
熱血ストリートバスケ(はたか)	9,980円

WS・GBA・PS2

[WS] ハンターハンター-G.I	8,980円
[WS] アーカザッド	4,980円
[WS] 聖戦士星矢	5,980円
[WS] スパロボコンパクト3	7,980円
[GBA] 約束の地リヴィエラ	4,480円
[GBA] ユガドラユニオン	4,980円
[GBA] ダンジョン7問(無品)	12,800円
[GBA] バブルボブルーDL0&NEW	6,980円
[GBA] スーパーマリオブラザーズ2	2,980円
[GBA] Z.ガンダムのトラスクランブル	12,800円
[GBA] 第2次スーパーロボット大戦	12,800円
[PS2] モンスターバス	1,800円
[PS2] 真女神転生ノーマニアクス	13,800円
[PS2] マーブルVSカプコン2	6,480円
[PS2] 蒼穹紅蓮隊	4,380円
[PS2] サクラリアコンプリート(CDが)	7,980円

SF・64

マザー2	1,680円
イースボリス	1,980円
悪魔城ドラキュラXX	1,480円
アウトレイザー2	2,980円
ファイアーエムブレム聖戦	2,480円
ファイアーエムブレムトラキアア71	1,980円
新・熱血硬派くにおたちの挑戦	12,800円
イースVI	2,980円
イースVエキスパート	3,980円
レナス2	2,480円
ライアフライ	2,480円
ラッシングビート修羅	3,980円
46億年物語	2,980円
ファイナルファイトタフ	11,800円
ドカポン3-2-1	5,980円
すーぱーぷぷぷぷ2リミックス	2,980円
魔導物語はなまる	3,480円
ごきんじょ冒険隊	5,980円
初代熱血硬派くにおくん	5,980円
ラククエスト	5,980円
スパイダーマンリーサルフォース	6,980円
つぶこちゃ	3,980円
SM調教師vol.2	5,980円
SM調教師REMIX	5,980円
ルドラの秘宝	5,980円
ドラゴンボールZ覚醒	4,480円
ファイナルファイトタフ(はたか)	6,980円
トラキアプ71(はたか)	7,980円
ソリッドプロレジャー(はたか)	4,980円
パーフェクトダーク(絶版付)	9,980円
ゴールデンディ	5,480円
ハーターラブ	4,980円
葬上郎	3,480円
爆裂熱戦バンガイオー	5,480円

お疲れ様です。目は大丈夫ですか..?

4/29～5/7までおじゃま全店ゴールデンウィークセール中!!

レトロ処分セール実施中!! 半額なんてあたりまえ!?

TEL/FAX 06-6381-6290

受付/火・木・土 17:00～21:00

〒564-0033 大阪府吹田市東御旅町9-25 「おじゃま館上新住店道頓堀」

【店舗営業時間】
平 日/12:00～深夜2:03
日・祝/11:00～深夜2:03

おじゃま館上新住本店 【阪急上新住駅北口下車】

第12回 グリントグリッター

いつまでも輝き続けるステンレスなPSソフトをあなたに

Play Stainless プレイステンレス

メーカー：コナミ
ジャンル：テーブル
発売日：99・7・29
価　格：5800円

ロボに指示を出してお宝を探すボードゲーム『グリントグリッター』。
かわいい系のロボが好きな人にオススメのほのぼのゲームだ。

文：卯月　鮎

かわいい顔して遊べるヤツ

自習と聞くや否や、もうトランプや「モンスターメーカー」のカードを配っている！高校の頃の仲間5人は、サンドイッチ伯爵も引くほどの遊びっぷりだった（ちなみに「モンスターメーカー」とは、90年前後に一世を風靡したカードゲーム。ああ懐かしい）。誰かの家でモノポリー、なんてパターンもしばしば。高い割に地味で嫌われ者のグリーンエリアを、ふびんに思い集めるのが私の作戦。どんな通りか知らないが、いつかノースキャロライナ通りにお礼に行こうかと思っている。

そんなわけでカード&ボードゲームが今でも好きな私は、ショップで「テーブル」ゲーム棚のチェックは欠かさない。ワゴンの中から、意外な掘り出し物が見つかるのもこのジャンルのいいところ。ヒューマンの遺作でカタンをアレンジした『じぱんぐ島』や、コテコテの大阪テイスト『浪速の商人』、モノポリー十競走馬育成の『うまぽりぃ』も競馬ファンならイケる（ラムタラを種付けしてやっぱり負けるお約束アリ）。この『グリントグリッター』もそんな一本。いかにも子ども向けなパッケージから「スゴロク風味のキャラクターものか？」とナメていたが、遊んでみると意外に深い。場所を指定してロボにフィールドを探索させる部分はSLGのノリ（これはアナログのボードゲームにはない特徴！）。ロボが取ってきたお宝をセットにして集めるところは、麻雀やポーカーにも似ている。いろいろな楽しさを詰め込みながら、きちんとまとまっているのに感心する。

1位だと箱から出るお宝の数が減るなど、補正がかかり、終盤はいつも混戦状態。ボードゲームファンとしては、はっきり実力差が出るのが好みだが、ラスト1ターンでのぎりぎりの攻防もまた熱い。童心に帰った気分で遊べる『グリントグリッター』。その輝きは、錆びることはない。

キャラクターデザインは、Vジャンプで『スライムもりもり』を連載中のかねこ統

ゲームテンポがやや遅いのが難点だが、初心者でも楽しめるバランスは◎

夏休みの宿題はロボ作り

ストーリーは、ロボット小学校に通うケンタとミキが、優勝賞品の「超次元ロボ」を賭けて「財宝発掘トーナメント」に参加するというもの。雑誌「Vジャンプ」とのタイアップもあり、展開は少年マンガそのもの。スタイリッシュなカッコよさはないが、とっつきやすさとかわいさは文句なしだ。

ゲームシステムは、モノポリーとアイテム探索を融合させたスタイル。プレイヤーは舞台となる島の周囲を、サイコロを振ってグルグルと回る。各ターンでは基本的に1度だけロボへの指示が可能。島内にはお宝や敵のアイコンが散らばっているので、到達ターン数やロボの能力をチェックして、適した場所に派遣しよう。ただし、島には7種類もの地形があり、ロボの適性が低いと移動や探索に失敗することも。効率よくロボを働かすのが、本作のメインとなるゲーム性だ。

行動の結果は各ターンの最初に映像が送られてくる。「砂の上でゴロゴロなんだなー」「岩山ドスンと進むオレー」と、ロボのセリフも愛らしく、ここが一番のお楽しみ。「転ぶなよ」と運動会のわが子を見守る境地になる。お宝をゲットしたら自分のマスに置き、止まった他のプレイヤーから価格の合計分を見物料として徴収。目標資産に到達すれば勝ちだ。

ロボのカスタマイズは本作の醍醐味。戦略性が高く、あれこれ悩んでしまう。次ページではその辺りを攻略したい。

ケンタ

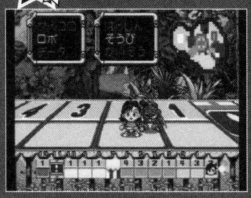
⬅腕のいいロボ職人の亡き父にあこがれる小5。イヤミな同級生・秀麻呂を見返そうと参戦

ミキ

➡小4の女の子。いとしのタクヤ先輩がケガしたため代わりに超次元ロボのゲットを目指す

ゲームの流れはこれでバッチリ!!

1 ロボ発進！



まず最初に「ゲートカード」を使ってロボを発進。自分のいる場所がロボの出発地点になる

2 場所を指定

ロボの移動場所を選択。遠ければターン数がかかる。お宝に到達したら次ターンで探査を指示

3 サイコロを振る

2個のサイコロを振って島の周囲を進む。1周すればボーナス。ショップやイベントのマスもある

4 お金を払う

他人のマスに止まったら見学料を払う。お店（ギャラリー）は最初から平等に振り分けられている

あなたは頭脳派？　武闘派？

ロボは「エネルギー」「移動力」「探査力」「戦闘力」の4つのパラメータを持つ。また「平地」「山地」「森林」「砂漠」「水中」「暑地」「冷地」の7つの地形適性もA～Dで表示される。この数値によって、同じお宝でも到達ターン数や発見の成否が異なってくる。ショップでパーツを購入し、自分の作戦に合ったロボにカスタマイズするのが勝利の方程式だ。

お宝をゲットする方法は2種類。探査して宝物を掘り当てる方法と、ダチョウやサソリなどの敵を倒して奪う方法がある。敵から奪う場合は、探索する手間が1ターン省けるが、戦闘力が低いと負けて強制帰還となるのが痛い。どちらを重視するかは悩ましい。

スタート時はノーマルロボ。1ターン目に必ずショップに入れるので、ここでロボを改造して宝探しに備えよう。ロボの種類は下に紹介した7種類。たとえば、島が比較的広い「エイヤー島」なら、移動範囲が大きいダッシュロボ。逆に狭い1面の「アリーガ島」なら戦闘が得意なハンターロボやファイターロボにして相手を邪魔するのもオススメ。マルチロボは一見強そうだが、エネルギー不足が深刻だ。連続で行動させるときは注意が必要。ノーマルロボは取り柄がないが、実は強いパーツが装備できて、お金が余ってくる後半は有利……と、それぞれに個性がある。改造後は弱点を補うようにパーツを購入してもいいし、長所を伸ばしまくるのもアリだ。

イベントマスに止まると、ロボ同士が対決する「競技」や期間中に倒した敵の数、集めたお宝の数などを競う「ミッション」が発生する。これを勝ち抜くためにも、ロボのカスタマイズは必須。「お宝スコープ　2200G」「超電磁アーマー　3150G」「鉄下駄MAX　680G」……と、パーツは値が張るうえ資産にもならないが、ケチケチしていては終盤戦に響く。何よりロボはかわいい相棒、納得の装備で送り出そう。

ちなみにステージは「アリーガ島」「エイヤー島」「ゴメーイ島」「オ・メーデ島」の4つ。もう少し特殊なマップが欲しかった。

ゆけ！改造ロボ!!

ショップで特色のあるロボに改造しよう！どんな作戦を取る？

ダッシュロボ

エネ:80　移:100　探:40　戦:35

移動力に優れた4本足ロボ。エネルギーも高いので連続で探索可能

ノーマルロボ

エネ:50　移:50　探:50　戦:50

すべてに平均的な初期ロボ。終盤に買える高額パーツを使うなら

サーチャーロボ

エネ:55　移:80　探:100　戦:20

お宝の発見率が高いロボ。比較的使い勝手がいいが、戦闘は逃げろ

ダイバーロボ

エネ:130　移:25　探:50　戦:50

水中用ロボ。移動力は最低だが、エネルギーは高い。ほとんど趣味

ハンターロボ

エネ:70　移:70　探:35　戦:80

戦闘に強く、森林や平地の適性も高めのロボ。かなり使える

ファイターロボ

エネ:100　移:35　探:20　戦:100

戦闘に特化したロボ。お宝探査はミスばかり。とにかく敵を倒そう

マルチロボ

エネ:35　移:70　探:75　戦:75

どの能力も高いが、エネルギー切れが心配。パーツで補正を

高額セットを狙え！

探査に成功すると、ひとつの宝箱からお宝が複数手に入る。お宝の種類はなんと1024！　何を引いてくるかで戦況は大きく変わる。というのも、お宝には「セット」という概念があり、たとえば「ワカメ」単体では100Gだが、「味噌」と「とうふ」を合わせると「とうふの味噌汁」になって800Gにはね上がる。資産価値が高まるばかりか、誰かがそのマスに止まれば見学料をガッポリともらえるのだ。あと1個でセット完成なのに、すでに誰かが持っている場合は、その宝があるマスに止まれば10倍買いが可能（10倍と聞くと驚くが、お宝はそもそも表示価格の5倍の価値で資産に換算される。つまり実質2倍買い）。いらないお宝を売ってでもチャンスならば10倍買いしよう。ただし、当然、相手にかなりのお金が流れる。接戦のときは慎重に。また、売却したお宝はスタートマスの「ロボセンター」に集まり、ここを通れば5倍の価格で買うこともできる。運良くセットが固まって売られているときもあるので、欠かさずチェックしたい。

ひとつのお店に置けるお宝は10個まで。中には10個で1セットの「笑顔のモアイ像」なんて究極のお宝もあって、終盤はお宝の置き場に困る。そろいそうにないものは早めに売っておくのもいいだろう。ロボのスチルやレアなパーツを集める、コレクション要素も充実。ロボをお供に出発しよう！

グリグリ攻略 ★必勝3カ条★

1.ロボは帰還させるべし

ロボはエネルギーが続く限りフィールドで行動できるが、周りにお宝がない場合は1度自分のマスに帰還させるのが得策。そのターンにまたすぐ出動できる。

2.アイコンにこだわるな

フィールドのアイコン以外の、何もない場所でも、探査すればお宝や敵が出ることがある。出現する宝の個数は少ないが、ロボを待機させるよりはマシ。

3.Gチケットは上手に使おう

見学料がタダになるアイテム「Gチケット」。ショップで買うたびに、100G、500G、1000G……と値段が上がる。これをどのタイミングで使うかがカギ。

お宝セットダイジェスト

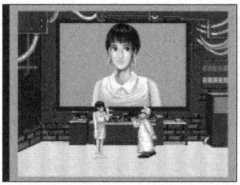
●おしるこカレー　800G ・カレーのルー ・アズキ ・砂糖	●うな重大盛り　980G ・太ったウナギ ・秘伝のタレ ・山ショウ
●海底人　800G ・ウロコの身体 ・ヒレつきの脚 ・三つ又のヤリ ・魚のしっぽ	●モーニングセット　990G ・トースト ・コーヒー ・ミニサラダ ・ベーコンエッグ
●夏休みの宿題　800G ・ラジオ体操カード ・お天気調べ ・読書感想文 ・自由観察日記 ・自由研究 ・絵日記 ・夏休みの友	●最先端アート　1000G ・スケッチブック ・破れたキャンバス ・固まった絵の具 ・折れた筆
●ツナサラダ　900G ・マヨネーズ ・ツナ缶 ・生野菜	●乙女のティアラ　3000G ・金のヘアバンド ・真っ赤なルビー ・ダイヤビーズ ・パールチェーン

Sega Game

クイズスクランブル スペシャル

研究所が瞬間移動！帰りたければ動物に勝て!?

懐かしのハード・メガCDで出されたセガのクイズゲーム。むちゃな設定に、ついていくのが精いっぱい。ゾウにトラにオウムガイ、動物たちが難問を突きつける！



クイズゲームって一体……

ネタに困ったら、クイズゲームを遊ぶべし！ これはバカゲー界の合い言葉。とにかくありえない設定が多すぎる。以前紹介したGBの『カルトジャンプ』は、恐ろしいことに、2500年に1度のクイズ大会が舞台。にもかかわらず、テーマは「週刊少年ジャンプ」のみ……。最近出たナムコの新作『このクイズ野郎っ!!』は、優勝賞金100億円の大会だが、罰ゲームはピラニアの川に入水、呪い殺されると命がけ。しかも主人公は悪の組織に狙われ……とかっ飛ばしている。でも、まだまだ甘い！ 『クイズスクランブル スペシャル』のシュールな展開に比べればマシなほう。博士と助手が生み出す最凶の空気が右脳をとろけさせるのだ!!

博士と助手の珍道中

クイズゲームはとりあえず、クイズをする理由が必要。普通のゲームなら、安易に大会をでっち上げてしまうが、このゲームはそんな常識は通じない。

登場人物は、野田狩鳩（のだ・かりはと）博士と谷津端麻紀子（やつはし・まきこ）助手の2人。助手がやる気のない感じで呼びかける。

助手「はかせー。どーしてさっきからお茶ばかり飲んでるんですかあー」

博士「うむ。それはな。ワシの時計がお茶の時間で止まってしまったからなのぢゃ。それはそうと、バターはどこかのー。バタークッキーはバターをてんこ盛りにぬって食わねばな」

（……カチッ）

助手「もしかして、このボタン、押しちゃだめだったんですかあー!?」

（ゴゴゴゴゴッ）

こうして助手が何気なく瞬間輸送装置のボタンを押したため、研究所はジャングルへワープする……。今のシーンは一切ダイジェストなし。あまりに唐突でフリーズ必至。バタークッキーのくだりにもツッコミはゼロ。助手は大したきっかけもなくボタンを押す。シュールだ。小劇場の演劇くらいシュールだ。

で、瞬間輸送装置のエネルギーは、博士いわくクイズを解いたときの知力。しかしクイズを出す人がいない。そこで秘密兵器「クイズ出したがり光線」が登場する。これを動物に照射してクイズがス

DATA
ハード：メガCD
メーカー：セガ
ジャンル：クイズ
発売日：92・5・29　価格：6800円

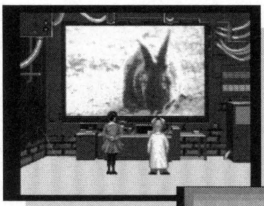
タート……。このあとも、博士が暴走し、助手ものっかる恐怖のWボケ。脱力の空気がTVから流れます。でもどうしてか、後半ズルズルとハマり、楽しんでる自分がいる。コワ〜。

パッケージの裏には「メガCDならではのビジュアルを満載した本格的クイズゲームが登場！」と書いてあるので、映像クイズを期待するも大外れ。実写ムービーは動物の姿ばかり。もちろんクイズには一切関係なし。まあ、動物は心が和むのでよしとしよう。

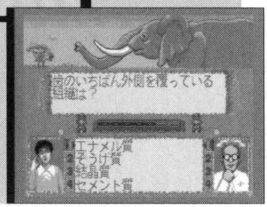
独創的なセンスは、クイズ前の動物たちのセリフを聞いてもわかる。これはもう笑うしかない。トラのセリフは「クイズを出しタイガー！」。さ、さぶい。出しタイガーって……。こんなふうにダジャレで来るんだな、と覚悟していると、次のウサギのセリフは「クイズいっぱぁ〜つ」。えっ？　ウサギと一発、関係ないよね？　そしてレッサーパンダは「クイズを出しちゃうよ〜」。……普通かよ!!　吉本新喜劇ばりのすかしに、ズッコケの嵐。ほかにも、チーターは「♪1日1問、3日で3問〜」。サイは「さあ、答えなサイ」。ゾウはなぜか「〜だゾウ」ではなく、キザな声で「キミのために最高に難しいクイズを出してあげよう」とささやきかける。シロクマは、「クイズは嫌いだ」と出題放棄して帰ってしまう……。ズレた笑いのマシンガン。クセになるなぁ。

クイズを出すのは動物なので、理科系や生物系のクイズが多い、かと思いきや、意表を突いて昔のドラマやアニメのカルトクイズが充実。「嫁としゅうとの問題を暖かく描いた昭和37年のドラマ『咲子さんちょっと』。咲子役は？　1：江利チエミ　2：雪村いづみ　3：いしだあゆみ　4：美空ひばり」。なんでカバやワニがこんなドラマ見てんのよ!!　ちなみに答えは1の江利チエミです。

ステージの途中に入るミニゲームは、博士と助手にまったく関係がない「パイ投げ」だし、クイズは昭和37年の問題が頻発（さすがに生まれてないって）。ゲームオーバー画面では、助手がレオタードを着て踊る……。これはもう、接待ゲームにもってこい。2人同時プレイもできるので、友達とこの新感覚をお楽しみください。



⬅ワープする場所は、ジャングルや草原、海、氷原とさまざま。そこに生活する動物を3体クリアすると次のステージへ



➡お手つきによるライフ減少はないが、間違うと風船が膨らむ。爆発すると1ミス。考える途中も、風船は大きくなっていく

【バカゲーチェック】

企画	中	クイズゲームだからある程度仕方がないが、それにしても……。
グラフィック	下	実写映像をクイズに使わないのが贅沢。動物はかわいい。
必要忍耐力	上	昭和のドラマクイズが厳しい。コンティニューは5回まで。
ゲーム性	下	ミニゲームにはパイ投げやロープ登りがあるものの……。
総合バカゲー度	中	博士と助手の幕間劇がいい味出てる。シュール系の漫才を見ているようで、次のシーンがなぜか待ち遠しい。徹夜明けに遊んだら最高に楽しそうだ。
バカゲー道	五段	今度、第1回クイズゲームバカゲー王決定戦でもやろうかな。『クイズスクランブル』はかなり本命かも。これを超えるチャレンジャーを俺は待っている。

Text by 田中ノボル（フリーライター）

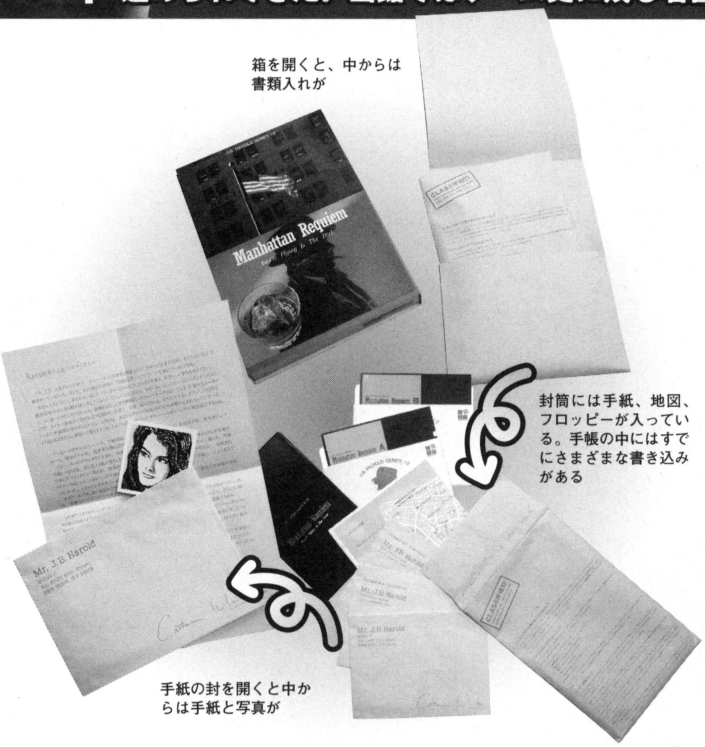
取説図書館（とりせつとしょかん）

第7回 Manual Maniax 当館の司書 箭本進一

ゲームは「楽しむ」メディアである。取扱説明書にもユーザーが「楽しめる」ためにさまざまな趣向や工夫、そして遊び心が込められてきた。当館ではゲーム史に残る名書をご紹介しよう。

ゲームの世界に触れる

今回のテーマは「ゲームと現実をつなぐもの」。ゲームは虚構の世界だが、作り手の工夫により、現実の世界とリンクする。同梱品が醸し出す、ゲームと現実をつなぐ粋な工夫を見ていこう。



箱を開くと、中からは書類入れが

封筒には手紙、地図、フロッピーが入っている。手帳の中にはすでにさまざまな書き込みがある

手紙の封を開くと中からは手紙と写真が

PC-8801

J.B.ハロルドシリーズ#2 マンハッタン・レクイエム

●ジャンル：AVG
●メーカー：リバーヒルソフト（校閲部 宮澤氏提供）

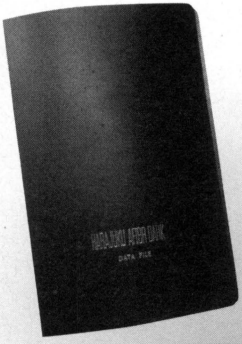
推理モノの大御所であるリバーヒルソフトの代表作。箱を開くと中には警察で捜査資料を入れるものに模した封筒が入っており、ツカミはOK。封筒の中にはディスケットのほか、さまざまなアイテムが入れられている。捜査データを書き込む手帳。手帳に貼りつけるためのキャラクターの顔シール。マンハッタン島の地図。そして、主人公J・B・ハロルドに宛てられた三通の手紙。一通は友人のキャサリン・ホワイトから、もう一通はかつての相棒ジャド・グレゴリーから、事件の調査結果と私信をしたためたもので、彼らとの友情を感じさせる心温まる内容となっている。そして最後はキーパーソンであるサラ・シールズからのもの。中には「クラブM&M」の住所を記した紙が一枚はいっているきりで、他の二通とは明らかに異質な雰囲気を漂わせている。事件の概要を手紙でつかみ、捜査上で浮き上がった事実を手帳へと書き込んでいく。行き詰まったときに、手紙を読み返し、手帳を繰る。手に伝わる紙の感触は、現実世界にゲーム世界を現出させるのである。

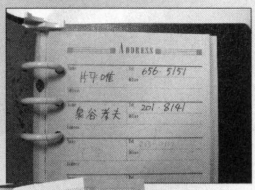
PC-8801

原宿AFTERDARK

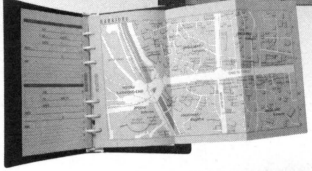
●ジャンル：AVG
●メーカー：工画堂スタジオ（校閲部　宮澤氏提供）

RPGから宇宙ものシミュレーションまで、幅広い芸風を持ち、今なおPCゲームの最前線で活躍する工画堂。トレンディドラマ全盛期にファッション業界を舞台にしたのが『原宿AFTERDARK』。パッケージの中には、事件現場に残されていたシステムノートが同梱されている。操作方法解説やストーリー紹介など、いわゆるマニュアル的な内容に加えて、現場の見取り図やゲームの舞台となる原宿や神宮前の地図が掲載されている。また、システムノートらしくスケジュールとアドレスを書き込む部分があり、スケジュールは事件の時間関係の把握に。アドレスは登場人物たちの情報を整理するのに役立つという寸法である。ノート片手に捜査を進めれば効率も上がろうというものだ。当時としてはまだまだ珍しい（下世話なことを言えば単価も高く、制作に金がかかる）システムノートであるのはなぜか。ひとえにファッション業界というオシャレで華麗な世界の雰囲気を出すためであり、そのためには探偵の手帳ではなく、システムノートであることが必須だったのだ。





すでにアドレス帳には書き込みがある。一体誰の連絡先なのか？ゲームを始める前に想像が膨らむ



原宿周辺の地図が折り込まれていたりと持ち主の職業を感じさせる。ゲームをクリアした後は、システムノートとして日常でも使える

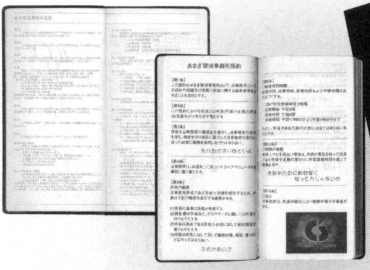
プレイステーション

EVE ZERO
EVE The Fatal Attraction

●ジャンル：AVG
●メーカー：ゲームビレッジ（編集部　山本氏提供）

推理ものとして好評のアドベンチャーゲーム『EVE』シリーズ。それぞれの限定版には、探偵事務所の「探偵手帳」がついている。『EVE ZERO』には「桂木弥生」が所長代理を務める「桂木探偵事務所」の手帳が、『EVE The Fatal Attraction』には「天城小次郎」の事務所である「あまぎ探偵事務所」の手帳が付属しているのだ。それぞれの手帳には探偵事務所の規約が記されているのだが、実は二つそろえて初めて意味がある。「桂木探偵事務所」の規約は至極まっとうなもの。依頼時の料金もケースごとに明記されており、見た目に安心感がある。しかし「あまぎ探偵事務所」の規約は相当にアレ。所員は所長に絶対服従、所長の代わりに所員が残業。事務所は突然休業する場合があり、捜査費用の見積もりなどは提示されないというとんでもない内容で、主人公である「天城小次郎」のアレな人となりを十二分に表現したものとなっているというわけだ。単体で見ても面白いのだが、「桂木探偵事務所」のまともさと対比して初めて「あまぎ探偵事務所」の非常識さがわかる。両方を限定版でそろえた熱心なファンへのご褒美というわけなのだ。

シリーズ2作の初回特典となった手帳。一応、普通の手帳としても使える



規約を見比べると違いが瞭然。左が「桂木探偵事務所」。右が「あまぎ探偵事務所」。文字の密度が性格を物語る

おたより募集中！　当館では皆様からの推薦図書として、お薦めの取説やゲームに同梱されている資料集などの情報を募集しております！　「取説図書館」係までお送りください。お待ちしております！

新企画 ゲームガク 前本進一 GAMES

【夢のゲーム学】

～ゲームが夢見るNEXT LEVEL～

第2回◎『BLEACH DS 蒼天に駆ける運命』(DS)

企画・文◎前本進一

二足歩行ロボット、小惑星からのサンプル採取、携帯電話、接着剤不要のプラモデル……。技術は目まぐるしく進歩し、かつては想像するしかなかった夢が、さまざまな形でかないつつある。ビデオゲームが日本でブームを起こしてから28年。それを取り巻く人々が見た夢も現実のものとなりつつある。このコラムでは、ビデオゲームの夢がいかにかなったか、そしてどんな夢を見ていくのかを取り上げたい。

第二回はDS用ソフト『BLEACH DS』を題材に、継続性とプレイヤーのすみ分けに関してみていこう。ネットゲームで主流となっている継続課金制やアイテム課金制は、ゲームを長く継続してもらうことが利益アップとなる。継続してもらうモチベーションとしてプレイヤーに「勝率やポイントによるランキング」や「ゲーム内マネー」といった報酬を与えることが多いのだが、これが問題を生み出す土壌となる場合がある。報酬を手にするため、不正行為やチートツールが導入されたり、初心者を狙う「初心者狩り」が発生。勝率やランキングポイントを維持するために、負けそうになるとゲーム中にケーブルを抜いて回線を切断するなどのケースもあり、こうした行為のすべてにシステムで対策することは事実上不可能となっている。

最大4人での対戦が可能な『BLEACH』。Wi-Fiでは見知らぬ4人が一同に集う

『BLEACH DS』では、プレイヤーのすみ分けによって、こうした問題を回避しようと試みている。これまでの対戦系ネットゲームでは、プレイヤーはゲームの報酬である勝率やポイントなどでランク付けされ、これがマッチング（対戦相手の選択）に影響するタイプがメインだった。

しかし本作では、プレイヤーの目的、言い換えれば目指すファイトスタイルによってマッチングをすることができる。キャラクターのパワーアップや敵を妨害する「霊符」を使った何でもありの戦いがしたければ「自由」を選択。逆に「霊符」なしで純粋に格闘ゲームの腕前を競いたければ「符無」を選べばOK。体力が0になると負けというスタンダードなルールで戦いたければ「デスマッチ」。相手に与えたダメージ量が得点となるルールが望みなら「ポイント制」を選べばいい。こうしたルール設定にプレイヤー

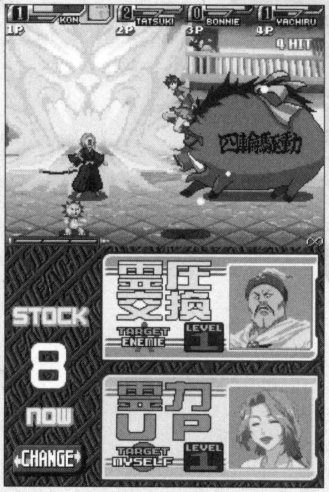
キャラクターを強化したり、敵を妨害するのが「霊符」。デッキで戦略は大きく変化する

人数の指定を組み合わせれば、かなり柔軟なマッチングが可能となる。マッチングは無差別であり、腕前は無関係（正確には回線の相性などがよい人同士を組み合わせているもよう）。初心者と当たって圧勝してしまうこともあれば、上級者が出現して瞬殺されることもある。同レベルの相手と接戦になる場合もある。すべては運と回線状況次第であり、狩った狩られたの恨みが発生しづらいルールとなっているのである。勝率をどれだけ上げようと、何の特典も存在しない。唯一、報酬らしい報酬といえばゲーム内マネーだが、これにしても支給額は勝敗と関係ないため、敗戦のペナルティは存在しないと言ってもいいだろう。プレイに報酬が欲しければ「霊位争奪戦」をプレイすればいい。ここでは勝利すればポイントが加算され、負ければ減算。ポイントの量によるランク付けが行われている。このモードでは勝利こそに意味がある。あまりのえげつなさに通常モードでは自粛される戦法も「霊位争奪戦」では容認。勝利を至上とした過酷な戦いが日夜繰り広げられているのだ。ゲームを継続させる報酬という呪縛から解き放たれたことで、無差別のマッチングが可能となり、ファイトスタイルごとのすみ分けが行われることとなった。特に初心者が成長するうえで、このすみ分けは意味があると言えるだろう。つまり、初心者のモチベーションに影響する、勝利を至上の目的とし、そのためにはシステムの穴をも徹底利用する戦い方は、「霊位争奪戦」に誘導されているのである。

勝利に「継続する意味」が少なく（特に「霊位争奪戦」に参加しないプレイヤーには皆無）、プレイに料金がかからないというスタイルは、より大胆なルール設定を可能とした。本作にはアーケードの対戦ゲームではとても導入できないような効果をもった「霊符」や、普通の対戦が成り立たないようなネタ方面のキャラクターも多い。たとえば「魂魄平均化」の霊符は、プレイヤーたちの体力を平均値にするというとんでもない効果だし、イノシシの「ボニーちゃん」には通常技が存在しない。こうした尖ったチューニングはWｉｉＦｉのスタイルでこそ可能となったもの。可能性と選択肢は、多ければ多いほどよいのだ。

『ＢＬＥＡＣＨ ＤＳ』はオリジナリティにあふれており、純粋に格闘ゲームとしてよくできた作品である。本作オリジナルの瞬間移動「瞬歩」を駆使した攻防では、互いに手の内を読んで相手を捕らえようとするという、戦闘機のドッグファイトのような戦いが展開される。通常の立ち回りや戦術の工夫のほか、キャラクターの特性と「霊符」を組み合わせることでさまざまな工夫が可能。投げキャラに「のけぞり無効」をつけて突進したり、飛び道具が強力なキャラに「弾速ＵＰ」をつけて回転率を上げたり、リーチの長いキャラに「通常攻撃多段ヒット」をつけて連続ヒットを狙ったり、プレイヤーの数だけ工夫があると言ってもいいだろう。ＷｉｉＦｉ対戦ではさまざまな戦法が考案されては対策されるという、格闘ゲーム最盛期のような光景が繰り広げられている。２Ｄ格闘ゲームプレイヤーであれば、満足できること間違いなしの逸品。ルール設定の妙味と無差別対戦の熱気がそこにはあるのだ。

下画面を必殺技のショートカットにすることも可能。タッチパネルの一押しで技が出る



「BLEACH」のアイドルであるコンや千鶴、ボニーらも参戦。いずれも一癖あるキャラ

©SEGA, 2006
©久保帯人／集英社・テレビ東京・dentsu・ぴえろ

発掘!! オーバードライブ

～さいたま買い出し奇行～

Text by
山本悠作（編集部）

出発のバラード

ある休日の正午。山本の携帯電話が鳴った。

罰「どうも～罰帝です。今日とかヒマですか？ 実は面白い店があるんですよ。レトロゲームとかゲームグッズを扱っている店なんですが、編集長、いっしょに行きませんか？」

うーん、これって記事になるかも？ しかし世間は電気用品安全法のゴタゴタで中古ハード市場に緊張が走っている最中。買い物企画なんて不謹慎じゃないか？

罰「DUOの美品が売ってましたよ」

参戦決定。名機は使ってこそ輝く！ 倉庫の隅で産廃になるのなら俺が死ぬまで使ってやる。学生のとき手放して（※1）以来ずっと俺はあの薄くて黒いハードの美品を探していたんだ！

こうして散財ドライブが決定した。

要塞を攻略せよ

罰カー（※2）で案内されたのは、お宝いっぱいの総合リサイクルショップ万代書店。深夜営業でわれわれのような夜型人種にも優しいお店だ。

山「この店いつ頃見つけたんですか」

罰「んー、ちょうど『DDR』が『2ndMIX』で『ビートマニア』が『4thMIX』だった頃ですね」

なぜ時間軸が音ゲーなのだろう。

罰「車で走っていたらココが目に入って。気になって寄ってみたら「なんじゃこりゃあ！」と。

店内に入ると、おもちゃとゲームの山！ 未組み立てのプラモ、ゲーセンのプライズ品まで、あらゆる玩具を扱っているらしい。

罰「…ん？ おお、これは！」

ソフビ人形の山に放り込まれていた箱を手に取る罰帝さん。

◎ボードゲーム
「ドルアーガの塔」
500円

山「すごいもの発掘しましたね」

罰「まさにお宝発見。"現状品"という表記が"欠品アリ"とも読めますが、箱だけでもインテリアとして上々。捕獲決定」

山「僕もドラクエの『格闘技場』とか持ってたなー。独自にルール決めたりして遊んだなぁ」

罰「大人になると集まって遊ぶというのは難しいですよね。対戦相手もなかなか見つからないでしょうから……。今そういう需要はアーケードの『三国志大戦』とかのほうに流れているのではないかと」

電子ゲームも探せ！

電池式の玩具が山ほど積まれたエリアに突入。電池で走るトラックや光って音が鳴る変身セットなど子ども向けの玩具が並ぶ。こんなところにお宝あるの？ しかしそこで一角を凝視する罰帝さん。

罰「やべぇ！ こんなものに出会えるとは驚き」

と、手にとってみせたのは、

◎マイコンゲーム
『デジコムルパン』
2500円

（※1）今はコアグラフィックスⅡにSUPER CD-ROM2を装着。電源接続部がザクの動力パイプみたいで好きなんだ。
（※2）カーステのBGMはPCエンジンの『ビクトリーラン』だった。渋すぎる。

山「電子ゲームですか」
罰「コレはある意味で〝音ゲー〟なんですよ。LEDが5×5の25カ所にあるでしょう？　この点がフィールドで、点と点をつなぐ道が3色に分かれてますよね。この道を探偵（1P）と怪盗（2P）がお互いの位置を探られないように移動するんですけど、移動する時に通った道の色に対応した音が鳴っちゃう。怪盗は銀行を目指して、探偵は音を頼りに怪盗を探すわけです……とか語り出すと止まんないぐらい友人の家で遊んだ思い出の逸品なんですわ。たぶんこの機会を逃したら二度と出会えない気がするので押さえときますかね。これはすごい！」
罰帝さん、お宝二つめをGET。

フィギュアを探せ！

アニメやゲームのキャラが並ぶ隣のフィギュアコーナーへと移動。
山「美少女フィギュアばかりだなぁ」
罰「あー、見覚えのある『ときメモ』のフィギュアがあるし。ゲーセンのプライズ品が売られてくるんでしょうね。興味ありませんし、次いきましょう」
山「え!?　ああ、行きましょうか……うおっ！」

◎日本ファルコム セリオス フィギュア 5800円

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』（※3）の主人公セリオス王子のガレージキットだ。美少女フィギュアに囲まれているとは、さすが王子様。
山「代々木のファルコムショップで売ってたなー。懐かしい」
罰「ほほう。買わないんですか」
山「作れても塗れる自信がないんですよ。残念」
集めるだけ集めて使わないのは意味がない。作れる人の手に渡ることを願って、その場を去った。

ゲームを探せ！

ようやくゲームコーナーに突入である。圧倒された。壁面に飾られたゲームソフトの山！　ファミコンカセットはすべて50音順にならんでいて探しやすい。
DUOないかなDUO、と歩いていたら……。
◎メガアダプタ（1980円）
山「1980円。安い！　これは使えますね！」
罰「やりますね。うわ、こっちにはスゴいものが！

◎スーパーカセットビジョン（ソフト9個付） 9800円

往年の名機、スパカセ発見！
罰「こんなものが発掘できるとは思わなかったですな。付いてるソフトもなかなかの粒ぞろい。特に『ネビュラ』は昔本気で欲しかった1本なので即買いしちゃいましょう」
罰帝さん、この時点で持参金の不足が確定してカード払い決定。
罰「せっかく本体が手に入ったし『熱血カンフーロード』と『スタースピーダー』あたり入手したいなー」
山「くっ、ヤツが妄想しているうちに次の獲物を発掘せねば！」
こうして終わった買い物企画。結果は表の通り。
罰「控えめに終わりましたね」
山「ツンデるゲームが多いんで……勇気ある買い控えです。DUOは売り切れちゃってなかったなー」
ゲームを趣味にしていると、思わぬ買い物をできることがある。楽しい買い物エピソードを読者からも募集します。人気が出たらコーナーになる……かもね!?

RESULT

●罰帝
・ドルアーガの塔（ボードゲーム）
・デジコムルパン（電子ゲーム）
・カセットビジョン本体
・カセットビジョン用ソフト
（『アストロウォーズⅡ　バトル・イン・ギャラクシー』／『エレベーターファイト』／『スーパーベースボール』／『ネビュラ』／『マイナー2049er』／『ドラえもん』／『ポップ＆チップス』）
合計＝約12800円

●編集長山本
・メガアダプタ（MD用周辺機器）
・ジェネシス3（海外メガドライブ互換機）
・セガサターン本体
・『魔法のパンプキン』（GBAソフト）
合計＝約10200円

（※3）パソコンやPCエンジンでは結構メジャーなゲームだったよね。

妄想エンジンファイヤーウス人

第壱拾弐回

たけしの挑戦状

波多野ユウスケ

俺は今日…とうとう会社を辞めて来た…

死ねッ

愛人

長年の「夢」と「ロマン」の実現のために…

そして妻にも…

怖ぇー…

あ～ん？

もっぺん言ってみろや

この決断を…認めてもらわねばならない…

めし
ふろ
かーちゃん　ねようぜ
たび　に　で　たいんだ
▶りこん　してくれ

…男なら一度は勝負のため全てを捨て旅出つ時が来るものさ…

…すまんがもう決めたことだ…わかってくれ…

てんめー！何を寝ぼけてんだ？

慰謝料よこさんかいボケがァァァァァ！

ガッ

チーーーーーーーン

GAME OVER

とあるスナックで
おかしな爺さんから宝の地図とやらをもらった
ロマンだぜ…
日光に晒すと何かが浮き出て来るそうだ…

ただし、その間六十分
全く動いては…いけな…いらしぃぃ
ハテ
ハテ
※この日最高気温四十度

やってられるか馬鹿野郎ッ！
イテッ

ッ！

宝の在り処もわかり国外脱出!!
やたらと大金を取られたり詐欺臭いカルチャースクールにも通ったりしたが…
…ウン店員を信用しよう
さて…次の島へは専用機で行けるとのこと…
ロマン飛行だな…

…あれ？何で俺はこんなモノを選んでるんだ？
ロマン…いや～ちょっとキツイんじゃないかコル

あつ

理不尽すぎるぞォォ
この世の中アアアア！
あぁ
あぁ
あぁ

ハード：ファミコン ジャンル：AVG メーカー：タイトー 発売日：86・12・10 価格：5300円

妄想補足

…何だろうこの邪悪な気配は…

ツインとこ〜〜?

ここは妄想と現実のハザマさガキは帰んな！

今回は「たけしの挑戦状」かなりハードボイルドなアクションゲームです主人公はとりえの無いごく普通のサラリーマンゲーム開始直後から何をやったらいいのかさっぱりわかりません

その自由度の高さもさることながら

随所にある渋いネタにもマニア心がくすぐられます

前置きはいいから今回もちゃんと全クリしてから描いてね！

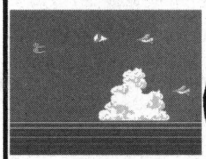
僕はちょっと今月は募集した新誌名選びで忙しくてさ〜

どっさり

来たか…

いや実は…後半のシューティング面まで行ったんですがね…

1ドットのズレが



死に直結する旅

パスワード 暗記できる

これがまた洒落にならん難易度で…

あー平気

タイトル画面でパンチを二万発打つといきなりラストに行けるよ

笑顔

「この野郎…どこで調べた」

そんなくだらん事…

カチカチ カチカチ カチカチ でもやる

あ…あの…支部長「たけし」クリアしてもらえませんか…

何を言うかッ！ファミプロならきっちり二万発殴ってから死にたまえッ！

ガキ

ブルブル

もう終電無いよ

Y作さんイス寝するくらいなら手伝ってくれよォォ！

こんな げ〜むに まじ〜になっちゃって どうするの

てかあんた徹夜がデフォかよォォ！

完

妄想黙示録

FF12を夜通しプレイ。しかしラスボス直前で僕のPS2が逝ってしまい、ゲームディスクを全く読み込まなくなりました（泣）。これはゲームをやらないで原稿を進めろという、神（Y作編集長）の啓示でしょうか。

＜ファミコン・MD・MCD・PCエンジン＞

ゲーム高価買取

◎インターネットでパソコンゲーム、家庭用ゲーム、プレステ、セガ・サターン、N64、スーパーファミコン、ドリームキャストの販売・買取を行なっております！◎

★お客様大感謝セール　リバティー各店にて実施中！◎ゲーム等激安価格です。ゲームの高価買取中！　●広告有効期間：18年6月2日必着

ファミコン買取価格
（箱・説明書付き）

アイスクライマー	¥2,000
アイドル八犬伝	¥3,000
赤川次郎の幽霊列車	¥2,000
アテナ（究品）	¥5,000
アドベンチャーオブロロ	¥1,500
麗れん坊天狗	¥4,500
怒王	¥1,000
怒王	¥1,000
伝説ゐんです	¥1,000
FC原人	¥1,000
エレベーターアクション	¥1,000
カオスワールド	¥2,000
快傑ヤンチャ丸3	¥2,500
くにおくんの時代劇だよ員集合！	¥1,500
クレイジークライマー	¥1,500
キョロちゃんランド	¥4,000
サーカスチャーリー	¥1,000
スノーブラザーズ	¥8,000
スパイVSスパイ	¥1,500
スパイVSスパイ2	¥1,500
スペランカー2	¥2,000
スターウォーズ帝国の逆襲	¥3,000
スペランカー	¥2,500
スペランカーII	¥2,000
ゾンビハンター	¥1,000
ダークロード	¥1,500
大王の眠る丘	¥1,000
大王の源さん2	¥2,000
ダウンタウン熱血運動 それゆけ大運動会	¥2,000
ダウン熱血物語	¥1,500
東方見聞録	¥1,000
なかよしといっしょ	¥10,000
熱血格闘伝説	¥2,000
熱血風校ドッジボール部	¥1,500
熱血硬派くにおくん	¥1,500
熱血！すとりーとバスケット	¥10,000
恐怖くん前線異常の巻	¥2,500
バイオミラクルぼくってウパ	¥4,500
バブルボブル2	¥8,000
バルーンファイト	¥2,500
ぴっくり熱血新記録	¥1,500
ヒットラーの復活	¥3,500
西の世界の物語	¥3,500
不思議な海のオディアー	¥4,000
ぷよぷよ	¥1,500
ペーパーボーイ	¥1,500
へべれけ	¥1,500
ポコスカウォーズ	¥1,500
魔法のプリンセスミキーモモ	¥2,000
ミニセーラーワールド	¥3,000
水鳥新聞の大甲子園	¥1,800
ムーンクリスタル	¥3,000
メタルギア	¥1,800
メタルスレイダーグロー（売品）	¥6,000
燃えろツインビー	¥3,500
リップルアイランド	¥1,500
ルパン三世	¥1,800
レッキングクルー	¥1,500
ろくでなしブルース	¥2,500
ワイルドガンマン ガンセット	¥5,000

ファミコン買取価格
（箱・説明書なし）

アイスクライマー	¥1,000
アイドル八犬伝	¥1,000
赤川次郎の幽霊列車	¥1,000
麗れん坊天狗	¥2,000
エレベーターアクション	¥800
カオスワールド	¥1,000
快傑ヤンチャ丸3	¥1,000
くにおくんの時代劇だよ員集合	¥800
クレイジークライマー	¥1,000
キョロちゃんランド	¥2,500
スターウォーズ帝国の逆襲	¥1,200
スノーブラザーズ	¥4,000
スパイVSスパイ	¥800
スパイVSスパイ2	¥800
スペランカーX2	¥1,000
高橋名人の冒険島IV	¥1,000
戦いの遺跡	¥800
なかよしといっしょ	¥5,000
熱血格闘伝説	¥1,200
熱血風校ドッジボール部	¥1,500
熱血硬派くにおくん	¥1,000
熱血ストリートバスケット	¥5,000
恐怖くん阿修羅の巻	¥1,000
バブルボブル2	¥3,500
ヒットラーの復活	¥1,200
西の世界の物語	¥2,000
不思議な海のオディアー	¥2,000
魔法のプリンセスミキーモモ	¥1,200
ミニセーラーワールド	¥2,000
ムーンクリスタル	¥1,500
メタルギア	¥1,000
メタルスレイダーグローリー（売品）	¥2,000
燃えろツインビー	¥1,500
リップルアイランド	¥1,000
ルパン三世	¥1,200
ろくでなしブルース	¥1,200

スーパーファミコン買取価格
（箱・説明書付き）

F1-TYPE3	¥1,000
赤ずきんチャチャ	¥1,000
悪魔城ドラキュラXX	¥2,000
アンダーカバーコップス	¥2,500
イースVエキスパート	¥3,000
インディージョーンズ	¥2,500
海腹川背	¥1,000
エリアンVSプレデター	¥2,000
カービィのキラキラキッズ	¥2,000
カオスシード 風水回廊記	¥1,500
奇々怪界 月夜楽子	¥1,500
奇々怪界 謎の黒マント	¥1,000
キャプテンコマンド	¥1,000
くにおくんのあつまれ	¥1,000
機械の野望AD	¥4,500
コグロミ コニオン	¥3,200
パワポケダッシュ	¥3,000
ワンダーレンジャーR	¥3,000
ワイルドガンズ	¥2,500

スーパーファミコン買取価格
（箱・説明書なし）

悪魔城ドラキュラXX	¥500
アンダーカバーコップス	¥1,000
イースVエキスパート	¥1,000
エリアリンVSプレデター	¥1,000
カービィのキラキラキッズ	¥1,000
カオスシード 風水回廊記	¥800
クラッシュダミー	¥1,500
ご近所探検隊	¥5,000
新熱血硬派くにおたちの挑戦	¥1,000
スーパーマリオコレクション	¥500
で あそ 殿様！ あっぱれ1朝	¥1,200
ドカポン3 2・1・	¥1,000
人恐龍剣伝 巴	¥1,500
美少女レスラー列伝	¥2,000
美味戦隊 鬼飯野郎	¥2,000
ファイナルファイト タフ	¥2,500
ファイナルファンタジーV イージータイプ	¥500
ファイヤーエンブレム トラキア776	¥2,500
From TV スラムダンク	¥500
B・B・GUN	¥1,200
魔装機神II	¥1,000
戸塚ちゃんのワンダーキッチン	¥1,000
ラクフェスト	¥2,000
ルパン三世	¥1,000
幽遊白書 Final	¥800
レンダーリングレンジャーR	¥2,000
ワイルドガンズ	¥1,200

GAME BOYアドバンス買取価格

RPGツクールAD	¥3,000
キングダムハーツチェインオブメモリーズ	¥3,000
スライムもりもり～魔王のしっぽ団	¥2,500
三国志IV	¥5,000
新約聖剣伝説	¥2,500
F F 4	¥2,000
F F タクティクスAD	¥2,000
聖剣伝説 アフガキ	¥3,000
携帯の野望AD	¥4,500
コグロミ コニオン	¥3,200
パワポケダッシュ	¥3,000

GAME BOY買取価格

SA・GA2 秘宝伝説	¥2,000
セイントバトルダイス	¥3,000
ドラゴンクエストI・II	¥1,000
ドラゴンクエストIII	¥2,000
熱血！ピーチパームにおくにくん	¥2,000

GAME CUBE買取価格

斑鳩 IKARUGA	¥2,500
ゼルダ コレクション	¥5,000
ファイヤーエンブレム トラキア776	¥3,000
どうぶつの森 e+	¥2,000
NARUTO激闘忍者大戦3	¥3,000
バイオハザード コレクターBOX	¥10,000

PCエンジン買取価格

愛・超兄貴	¥1,000
悪魔城ドラキュラX	¥5,000
21世紀カウボーダック	¥3,500
風雲	¥1,000
ゲイグクラドSX	¥2,500
銀河鉄道伝説サファイア	¥15,000
GOGOのパーティーチャンス	¥3,500
シルフィア ブルー	¥7,000
スーパーダライアスII	¥1,500
サマーカートバル92 アルザディック	¥1,200
サーカーTAL 鉄ラスプールスペシャル	¥1,200
スターパロジャー	¥2,000
スチームハーツ	¥4,500
聖獣戦士ユリアン	¥1,500
デッド リアクトーム2	¥2,000
ダウンタウン熱血物語	¥4,000
DE・JA	¥1,000
デッド・オブ・ザ・レイン	¥5,000
天地を喰らう	¥1,000
ドラゴンブレイカ&グラフィティ	¥3,000
ヤルルのボールゲームでこざる	¥10,000
パラソルスター	¥2,500
フォーセットアムール	¥4,000
ぼっぷいーえいる	¥1,890
モトローダーMC	¥2,000
マジカルチェイス	¥5,000
レーシングラビット	¥6,000
ワインボーアイランド	¥2,500

NEO・GEO買取価格

ART OF FIGHTING 龍虎の拳	¥10,000
アンリミテッド サガ	¥13,000
SNKV CAPCOM SVC CHAOS	¥8,000
オーバートップ	¥30,000
ガンガンガンガンガンガンガンガン	¥20,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	¥10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	¥8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	¥5,000
サムライスピリッツ 天草降臨	¥7,000
将棋の達人	¥12,000
新豪血寺一族 闇覚醒	¥10,000
新鬼神	¥10,000
戦国伝説2001	¥20,000
ソニックウイングス3	¥6,000
ジョックトレーパース	¥3,500
得点王 出のリベロ	¥35,000
ニンジャマスターズ	¥35,000
パネルスター	¥28,000
ビッグトーナメントゴルフ	¥35,000
プレイランドスター	¥50,000
新鬼神 ドロップ2	¥18,000
マジカルドロップ3	¥25,000
まるチェックスクイズ	¥50,000
メタルスラッグ	¥60,000
メタルスラッグ2	¥22,000
メタルスラッグ3	¥18,000
メタルスラッグ4	¥28,000
メタルスラッグ5	¥18,000

セガサターン買取価格

アイドル雀士スーチーパイREMIX	¥2,000
悪魔城ドラキュラX	¥2,000
アストラスーパースターズ	¥3,500
イメージファイト&マルチプライアーハードデーズ	¥4,000
鋼の錬金術師	¥2,500
ガンクリコンレイズ2（ワークル付）	¥2,000
きゅゃ～爆っぐ	¥2,000
ゴッドリエクライシス	¥3,000
クレオパトラ・フォーチュン	¥3,000
コットンブーメラン	¥3,000
サンダーフォースVルルトミラージュスペシャルパック	¥4,500
シャイニングフォースIII ゴールドパック	¥2,000
シャイニングフォース3 シナリオ2	¥2,500
心霊現況発信機 太田氏丸	¥10,000
ストーンコールドスティーブオースティン	¥4,000
仙武活録大戦 ウオスシード（初回）	¥3,000
スチームハーツ	¥3,500
ストリートファイターZERO3	¥7,000
ストライカーズ1945 2	¥2,000
クロニック	¥3,000
ガンヴァルキリ ドラゴンフロッシュ（M RAM同梱）	¥6,000
ティックルスタースプライト	¥2,000
デスクリムゾン	¥3,000
電脳戦記 ファイナルエディション	¥3,000
ハイパーデュエル	¥6,000
バトルガレッガ	¥4,000
ファイナルファイトリベンジ	¥4,000
ファイナルファイトリベンジ（M RAM同梱）	¥5,000
プリンセスクラウン	¥3,000
マーベルスーパーヒーローズ ハートフォイター RAM版	¥6,000
レイディアントシルバーガン	¥7,000
RENSIA 恐鶴	¥3,000

メガドライブ買取価格

アリシアドラグーン	¥3,000
エイリアンソルジャー	¥8,000
エルワインド	¥2,000
ガントレット	¥1,000
闘鼓帝国	¥3,000
コミックスゾーン	¥8,000
魂斗羅 ザ・ハードコア	¥4,000
ジャングスリーグ	¥15,000
THE OOZE	¥4,000
ステラアサルト	¥5,000
ステラプライス	¥6,000
ステップファイト	¥3,000
ディバインシーリング	¥2,500
シャドウドッグ	¥3,000
ハイプリッドフロント	¥2,500
バトルマニア	¥2,000
バトルマニアDX特製版	¥4,000
パラマウント（悪のおけら）	¥5,500
パラスコード	¥4,000
パンパイアキラー	¥7,000
ファンタジゾーン 復刻版	¥2,500
へべれけPENGO	¥3,500
武者アレスタ	¥2,000
ゾンドドッグダン	¥1,000
ライトクルセイダー	¥1,800
リスターザジョーティングスター	¥2,500
ロックマンメガワールド	¥3,500
ロボコップVSターミネーター	¥5,000

攻略本買取価格

APE ファイアーエムブレム百科（帯付）	¥1,500
ゲーマー百科（帯付）	¥1,500
FC くにおくんはちゃめちゃスペシャル（集英社）	¥1,500
FC メタルスレイダーグローリーファンブック	¥5,000
FC ファミコンジャンプ攻略戦記（集英社）	¥1,500
SFC ロマンシング・サガ3 綜合の書（アスキー）	¥1,800
SFC ロマンシング・サガ3 辞典（集英社刊）	¥4,000
SEGA レイディアントシルバーガン公式ガイドブック	¥1,800
PCE 電脳戦ドラキュラX 血の輪廻公式ガイドブック（小学館）	¥2,500
EC ファミコンブレード	¥6,000

ゲーム機本体買取価格

AVファミコン	¥5,000
ゲームキューブ各色	¥4,000
ゲームキューブ エンジョイプラスパック各色	¥5,000
ゲームボーイアドバンスSP各色	¥3,000
スーパーファミコン	¥1,000
スーパーファミコン ハードセット	¥3,000
ファミコンコンピューター	¥3,000
メガドライブ	¥1,500
PCエンジンDUO-RX	¥6,000
PCエンジンコアグラフィックス	¥4,000
PCエンジンDUO-RX	¥9,000
NEO・GEO	¥7,000
NEO・GEO CD2	¥8,000
Xbox（DVD再生キット付）	¥7,000

◎上記の買取価格は、箱・帯・説・付属品・ユーザーサポートが備わっている価格です。◎買取金額は、相場により変動致します。あらかじめご了承ください。◎上記の買取表は、買取商品の一部です。その他の商品も高額買取中です。

●この買取表は郵送分のみ有効です。●買取価格は盤の状態・付属品の有無・在庫状況により変動致します。あらかじめご了承ください。

楽天市場HP　www.rakuten.co.jp/liberty/

リバティーHP　www.liberty-shop.co.jp/

販売専用☎0120-508103又は0120-222587（受付10：00～19：00　24時間受付）

CD・DVD・パソコンゲームも買取中です！

※同人誌と一緒に送れます。

秋葉原4号店、6号店で同人誌・テレカ販売中です！

早い手続きで即キャッシュ！リバティーの買取システム！

1.お送り頂く場合
商品の送り先　〒101-0021東京都千代田区外神田4-6-10-8F
秋葉原9号店　リバティー郵送買取センター
フリーダイヤル 0120-1288-25 電話受付 10:00～20:00

2.店頭にお持ち頂く場合
お持ち頂く商品・テレカと身分証明書（免許証・保険証・学生証など識別所を確認できるもの）をお持ちください。（18歳未満の方は保護者の同意が必要となります。）その場で査定、現金でお支払い致します。

大量処分歓迎！
大量処分もお引き受けします！お気軽にご相談下さい。業者大量処分も歓迎！

リバティー
は年中無休

リバティー店舗一覧

秋葉原1号店	03-3257-4456	秋葉原4号店	03-5294-6170	池袋店	03-3983-8890	荻窪店	03-5397-9131	秋津店	0423-99-3013	高田馬場店	03-5292-9908
秋葉原2号店	03-3251-1375	秋葉原5号店	03-3253-5686	新宿店	03-5339-6531	吉祥寺店	0422-22-0920	武蔵小山店	03-5751-7302	蒲田店	03-3733-2801
秋葉原3号店	03-5294-2363	秋葉原6号店	03-3257-3451	中野店	03-5380-1683	三芳店	0492-59-4548				

ベンタブラブコメ

明久伝記

RPG全盛の1990年代前半。ひとつのシリーズが産声を上げた。それまでの名作・傑作の影響を色濃く受けながら、その一方で独自の世界を築くことに成功した意欲作。発売から10年余、現在に至るも根強い人気を保ち続けるシリーズの魅力を一挙、大紹介！

◎文・構成＝水野隆志（M2制作室ディレクター）

人気の基礎を築いた『Ⅰ』世界へと飛躍した『Ⅱ』

90年11月、スーパーファミコン発売。これによって、日本のRPGは大きな発展を迎えることとなった。その中心にあったのは、ファミコン時代から圧倒的な名声を築いていた『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』の2巨頭。他のRPGは程度の差はあっても、この2タイトルを念頭に置いて作られていった。

時には人気作の模倣に終わってしまうタイトルも生まれたが、創造的なクリエイターたちはそれにとどまらず、独自の面白さを生み出そうと奮闘を続けた。そうした流れの中で登場したのが『エストポリス伝記』（以下『Ⅰ』）だ。

開発元は、これがSFC初参入となるネバーランドカンパニー。当初はPC98用に開発されていた『エステール』というRPGをベースに、半年という短期間で制作された。発売は93年6月。『ファイナルファンタジーⅣ』に遅れること約2年、『ドラゴンクエストⅤ』からは9カ月。すでにスーパーファミコンはコンシューマにおける最大シェアを占めるハードに成長しており、あまたのRPGが覇を競っている。『Ⅰ』はその真っただ中へと飛び込んでいき、見事にファンの心を捕らえることに成功したのだ。同年の暮れにはアメリカ版も制作され、その人気は海外へも広がっていく。

そして、さらに多くのファンを引きつけたのが、2年後の95年2月に発売された『エストポリス伝記Ⅱ』（以下『Ⅱ』）である。すでにPSやサターンの時代に移っていたが、『Ⅱ』はアメリカやヨーロッパで高い支持を集め、人気は世界レベルになった。なお、海外版は『Ⅰ』のヒロインの名を取って『LUFIA』と呼ばれている。

いぶし銀の輝きを放つネバーランドカンパニー

開発元のネバーランドカンパニーは、その後『カオスシード　風水回廊記』や『ロードス島戦記

シリーズ特集part.12

正統ポリス伝説 Biography

邪神降臨』など、一風変わった個性を持つタイトルを制作し続け、会社自体のネームバリューを確立していく。

そして世紀が変わった01年9月、待望のシリーズ最新作となる『エストポリス伝記　よみがえる伝説』がゲームボーイカラーで発表された。実はこれに先だって正統続編『Ⅲ』の制作発表がなされていたのだが、それは諸般の事情で据え置かれ（詳細は本特集のまとめを参照）、『よみがえる伝説』が先行発売された。やや外伝的な物語ではあるものの、世界観は共有され、続編と言っても差し支えない内容になっている。残念ながらネバーランドカンパニーはここでシリーズから手を引く形になってしまい、02年3月発売のアドバンス版『沈黙の遺跡』は別の開発元の担当となった。とはいえ、独自のこだわりを追求する姿勢は依然健在で、PSPの『煉獄』シリーズなどでその手腕を発揮し続けている。

【ネバーランドカンパニー制作作品リスト】

◎エストポリス伝記
SFC／タイトー／RPG／93・6・25／8900円

◎エストポリス伝記Ⅱ
SFC／タイトー／RPG／95・2・24／9980円

◎カオスシード 風水回廊記
SFC／タイトー／SLG／96・3・15／9980円

◎エナジーブレイカー
SFC／タイトー／SRPG／96・7・26／7980円

◎仙窟活龍大戦 カオスシード
SS／ネバーランドカンパニー／SLG／98・1・29／6800円

◎ロードス島戦記 邪神降臨
DC／角川書店／RPG／00・6・29／6800円

◎エストポリス伝記 よみがえる伝説
GBC／タイトー／RPG／01・9・7／4800円

◎Disney's マジカルパーク
GC／ハドソン／パーティ／02・8・1／6800円

◎煉獄 The Tower of Purgatory
PSP／ハドソン／ARPG／05・1・27／4800円

◎エッグモンスターHERO
DS／スクウェア・エニックス／RPG／05・3・24／4800円

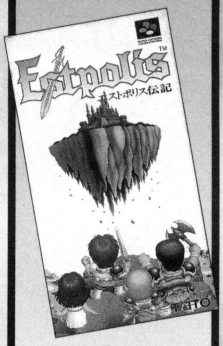
◎シャイニング・フォース ネオ
PS2／セガ／ARPG／05・3・24／6800円

◎フロンティアストーリーズ
GBA／マーベラスインタラクティブ
ARPG／05・10・27／4800円

◎煉獄弐 The Stairway to H.E.A.V.E.N.
PSP／ハドソン／ARPG／06・4・27／4800円

◎ルーンファクトリー ―新牧場物語―
DS／マーベラスインタラクティブ／SLG
2006年予定／未定

※2006年3月末現在（価格は税抜）



いにしえの伝承から現代の伝説へ

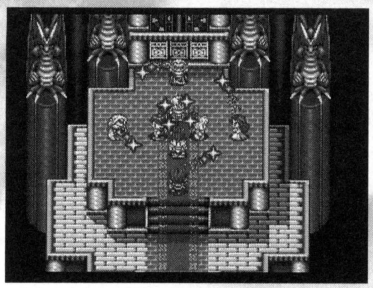
エストポリス伝記

◎ハード：
スーパーファミコン
◎メーカー：タイトー
◎ジャンル：RPG
◎発売日：93・6・23
◎価格：8900円

いきなりクライマックス

『I』は何と言っても、オープニングが出色だ。

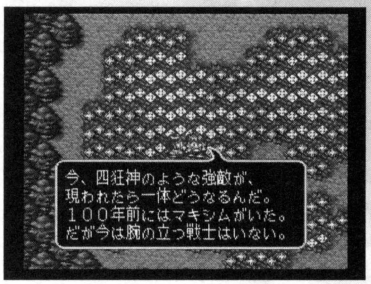
まず謎の島が突然空に現れ、そこに「四狂神」と呼ばれる恐るべき神々が降り立ったことを伝えるデモが流れる。この後は即プレイヤーが操作をすることになるのだが、いきなり4人のパーティがどこかのダンジョンにいるところから始まる。それも何やら荘厳な雰囲気。のどかな村から始まる一般的なイメージとは大きくかけ離れている。


マキシムたちと四狂神の戦いを描くオープニング。伝説のエピソードがプレイヤーの目の前で語られていく

彼らが何者で、どこにいて、その目的は何なのか。それらは一切語られない。ただキャラクターたちのセリフで彼らが重要な使命を担っていること、ダンジョンの奥に倒すべき敵がいることが示される。4人の名は、マキシム、セレナ、ガイ、アーティ。彼らはダンジョンを進み、最深部で待ち受けている4人の敵を打ち破る。

ここでタイトルが表示され、世界が一変。平和そうな村で平和そうに暮らす少年が登場する。彼はルフィアという少女とともに少年期を過ごし、やがて成人して騎士団へと入隊する。

ここまでがオープニング。実は最初に出てくるマキシムたちはエストポリスの世界における伝説の英雄で、最後に戦った敵が「四狂



長い平和が続いてだらけ切ってしまった人々を憂う主人公。彼の不安はすぐに現実となってしまう

World of Estpolis I 世界の歩き方

90年代のRPGといえば、広大な世界を探索するのも大きな楽しみだった。『I』でも、中盤に手に入る船を改造していくことで、海中や空中を旅することが可能になる。それをやってくれるのは、ちょっと変わり者の博士ライールシャイアだ。

ただ、それまではもっぱら徒歩での移動となる。『I』では、各地域が山岳、森林、砂漠、海洋などで区切られている。そのため、どこの町へ行くにもひと苦労だ。おまけにランダム遭遇の発生率が高く、ザコ敵も強い。主人公が回復魔法を覚える4レベルまでは最初の町の周囲をうろついてレベルアップに励もう。そんなタルいことはイヤだ、という人は町と町の間にある村を中継地点にしながら進むこと。戦闘で敗北してもゲームオーバーにはならないが、

神」。で、その後に登場する少年が本編の主人公。つまり初めに伝説そのものをプレイヤーに実体験してもらい、それから本編に入ろう、というわけだ。ちょっと戸惑う人もいるかもしれないが（一応マニュアルには説明がある）、それを恐れない凝った趣向と言えるだろう。

復活を遂げた四狂神に立ち向かう英雄の子孫

マキシムたちが悪神を討ってから、すでに約百年の時が流れ、世界はすっかり平和になっている。ただそれが行き過ぎて、誰もが少し平和ボケした状態。平和を守るはずの騎士団ですら、まともな訓練をしていないありさま。マキシムの直系の子孫である主人公は、それが心配でならない。なお、主人公にはデフォルトの名前がない。この辺りはプレイヤーが自分でキャラを作るという、最初期のRPGのスタイルの名残だろう。

さて、主人公がそんな不安を抱きながら日々を過ごしていると、少し北にある王国が魔物の襲撃を受けたという噂が流れてくる。矢も盾もたまらず、様子を見に行った彼は、魔物の襲撃が事実であることを知る。だが、はっきりした証拠があるのに、騎士団はなかなか動いてくれない。痺れを切らした主人公は、魔物を討つべく旅立つことを決意する。

初めはひとりで行くつもりだったが、彼を慕うルフィアが強引についてきたため、やむなく同行を許すことに。ところが、どこで覚えたのかルフィアは攻撃魔法の使い手で、足手まといどころか強力な戦力になってくれるのだった。

やがて主人公は、四狂神が復活していることを突き止める。さらに旅を続けるうち、異国の兵士アグロスと、ハーフエルフの娘ジュリナがパーティに合流。中盤以降は、主人公たち4人の恋のさや当てや、隠された真相などが発覚して物語がグーンと盛り上がってくる。ネタバレになるので、ここでは控えるが、ラブコメとヒロイックファンタジーの見事な融合になっているので、ご堪能あれ！

悪の元凶・四狂神

四狂神は、シリーズを通した強敵で、ガデス、アモン、エリーヌ、ディオスの4柱から成っている。ただ、悪といえども神なので、人間が倒してしまうことは神々の秩序に背くことになる。そのせいでマキシムの血族はさまざまな苦難を背負うことになるのだ。

破壊神ガデス

混乱神アモン

殺戮神エリーヌ

恐怖神ディオス

所持金が半分に減らされてしまう。『I』ではつねに金が不足状態にあるくらいなので、こんなペナルティを食らうくらいなら、はっきり言って、リセットしたほうがいい。安価で売っているアイテム「せいすい」を使えば遭遇率をかなり低く抑えられるので、経験値稼ぎをしたいとき以外は活用しよう。また、レベルが上がってきたら、下手な危険を犯すよりも行ったことのある町へテレポートできるアイテム「スィングウィング」を使ったほうが無難だ。なお、小さい村にはセーブを取る教会がないことも多い。無謀な行軍を避け、予備データを確保しながら慎重にゲームを進めていきたい。

町へ入ったら道具屋へ行き、回復薬や移動を楽にしてくれるアイテムを補充するのを忘れずに

「せいすい」はダンジョン、フィールドを問わず効果を発揮する。常に一定数確保しておこう

見た目は地味だが戦闘はかなりキツめ

RPGといえば、やはり重要なのが戦闘システム。今から10年以上も前のタイトルなので、見た目は地味なのだが、バランスはかなりシビアに作られている。特にパーティメンバーがそろっていない序盤や、各所のボスはキツイ。たとえば、序盤で遭遇するゴブリンギャングというボスがいる。名前だけ聞いたらザコかとすら思ってしまうだろう。ところが、こいつらはもう、あきれるほどに強い。レベルを極端に上げていればともかく、普通に進めていって遭遇した場合は苦戦必至。1回で倒せたら、神に感謝していいくらいのメチャクチャな幸運だ。

そう、実際『I』の戦闘では、考えなしに戦うと、運任せの勝負になってしまう場合が多い。もともとバランスがシビアだから、そんな戦いをしていたら死亡者続出は確定。頭を使って、少しでも勝率を上げることが重要なのだ。

女性には優しく傷は男の勲章だ

バトルの基本は、敵味方が向かい合う、『ドラクエ』型のシステムだ。ただし、完全な横並びではなく、前列後列の概念がある。後列は攻撃力は低下しないのに敵から狙われにくい、というオイシイ位置。当然、防御力の低いキャラはここに置くことになる。

さて『エストポリス』シリーズでは、戦うのは男の役目、と相場が決まっている。この頃のファンタジーRPGには女性戦士など珍しくもなかったが、『エストポリス』ではそれはない。「すべての男は強く、すべての女は美しく」というヒロイックファンタジーの原則が貫かれているのだ。

というわけで、後列はルフィアとジュリナという女性メンバーの指定席。特にジュリナの打たれ弱さは相当なので後列確定だ。これは「エルフ（正確にはハーフなのだが）は華奢」という古典的なRPG観が反映しているのだろう。

シビアなランダム性に負けるな！—タイプ別戦闘指南—

目標がランダムで決まるという難問をいかにクリアするか。その手がかりとなるのは、このゲームではいわゆる空振りがないということ。攻撃すれば必ず命中するので、たとえば2体で構成された敵グループがいて、単体では主人公かアグロスの攻撃が2回命中すれば倒せるとする。この場合、攻撃を集中させれば、どちらかは倒せる可能性が高くなる。万一残ったとしても、ヒットポイントが半減しているはずだから、次の行動でとどめを刺せる公算は大きい。

ただし、気をつけるべきは、攻撃目標に選んだ敵が倒れても、後のキャラは目標を変えてくれないというルール。主人公の攻撃でトドメを刺したとき、アグロスが同じ敵を狙っていると、そのまま攻撃してしまうのだ。この場合は相手がいないから、ミスの扱いになる。

敵のヒットポイントを大まかに把握して、無駄のないように攻撃を集中する。これが戦闘のコツなのだ。

【同じ敵だけ】

このパターンは一番ツライ。運の要素が大きくなるので、自信がなければ逃走してしまったほうがいいかも

【違う敵が混在】

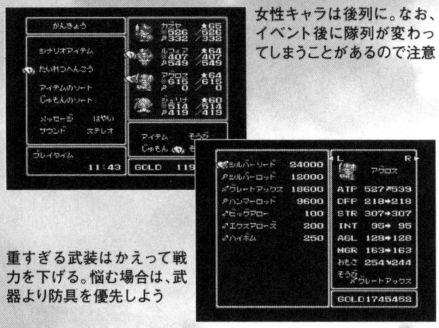
比較的戦いやすい。どちらかのグループを早く倒せば勝利は見える。全体攻撃を持つ敵から優先的に倒すこと

【全部バラバラ】

もっとも対処しやすい。最初の行動で複数の敵を倒せるよう、味方の攻撃をうまく分散させていこう

シリーズ特集 Part.12

エストポリス伝記



女性キャラは後列に。なお、イベント後に隊列が変わってしまうことがあるので注意

重すぎる武装はかえって戦力を下げる。悩む場合は、武器より防具を優先しよう

これまでにも見てきたように、『エストポリス』ではこうした最初期のファンタジーの発想が随所に見受けられる。雰囲気はライトなのだが、作りはいい意味で古風。この辺りがコンピュータゲームから入ったユーザーにも、昔テーブルトークRPGや『ウィザードリィ』に熱狂したオールドファンにも受け入れられる理由なのかもしれない。

そんなわけで、戦闘では、男性が女性を守って、ひたすら敵に打たれまくるという戦法が基本になる。体の傷は男の勲章、大いにその気概を見せてやろう。

戦闘はターン制ではなく、「アジリティバトル」で進行する。これはキャラクターの素早さに従って行動順が回ってくる、というシステム。早い話が『FF』でおなじみのアレだ。装備を軽くすればするほど身軽になるので、ターンは早めに回ってくるが、その分、防御力が下がるので攻撃を受けるともろくなる。その辺りの兼ね合いがキモになる。

攻撃目標はランダム この難関の突破法は

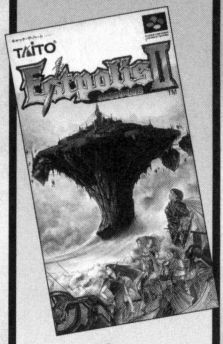
隊列とアジリティバトルについては、おわかり戴けただろう。問題はここからだ。

ここでちょっと例を挙げよう。前述のゴブリンギャングは3体のパーティだ。この場合、プレイヤーが採るべき最良の方法は各個撃破だろう。つまり、全パーティの攻撃を敵1体に集中し、頭数を減らすという攻撃だ。ところが『I』ではこれができない。なんと攻撃目標はグループ単位で選択することになっていて、そのグループ内でどれに当たるかはランダムに決まることになっているのだ。だからあと一撃で倒せる敵がいても、そいつに攻撃が飛ぶまではトドメが刺せない。運が悪いと敵は全部瀕死なのに生きている、という状況も起こりうる。ヒットポイントが減っても攻撃力は低下しないから、ボス戦でこんな状況になれば、とてもじゃないがなかなか勝てない。もともとのバランスがシビアなのだから、もうたまらない。

この苦難をどう乗り越えるか。これがプレイヤーを悩ます最大の問題となる。ただ、最初のうちはまだしも、システムがわかってくれば、敗北した場合、運だけでは割り切れない戦術上のミスがあることに気づくはずだ。つまり『I』は、ある程度の不運を計算に入れたうえで、それでも負けない戦闘方法を確立することをプレイヤーに望んでいるのである。これも、昔のテーブルトークRPGや、さらにそれ以前のボードゲームでは、ごく普通の考え方だった。

日本のRPGは、元祖であるテーブルトークRPGやそれに基づく洋ゲーが持っていた、ダーク&ヘビーな世界観を日本人向けに和らげることで発展した。『I』も見た目には、そうした和風テイストな、時代に合ったRPGになっている。しかし、背後のシステムには、昔気質で質実剛健な発想が生きている。これが、作品のひとつの魅力となっているのだ。

ルフィアの全体魔法や、ジュリナの弓は複数の敵に攻撃を与えられる。男組の攻撃と組み合わせて戦え



英雄マキシムの運命を描いたシリーズ随一の傑作

エストポリス伝記Ⅱ

◎ハード：スーパーファミコン
◎メーカー：タイトー
◎ジャンル：RPG
◎発売日：95・2・24
◎価格：9980円

制作順か、年代順かあなたならどうする？

『Ⅱ』はシリーズを代表する優れた作品だ。もし、シリーズからどれか一本だけをプレイするなら、間違いなく、『Ⅱ』がお薦めである。その魅力は、大きく2つに分けられる。ひとつは、個性的なキャラクターたちが織りなすエンターテイメント性抜群のシナリオ、そしてもうひとつが『Ⅰ』をはるかにパワーアップさせた充実のシステムだ。では、早速、物語のほうから見ていこう。

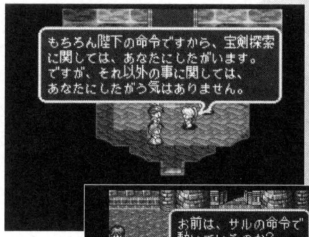
『Ⅱ』は『Ⅰ』の百年前の世界を舞台にしている。主人公となるのは、『Ⅰ』のオープニングに登場した伝説の英雄、マキシム。彼が一介の冒険者から、歴史に名を刻む英雄になるまでの物語が描かれていくのだ。

ところで、マキシムが冒険の最後にどうなったかは、『Ⅰ』のオープニングを見た人なら、すでにわかっている。『Ⅱ』は『Ⅰ』の結末を変えたりせず、そのまま描いていく。だから、もしシリーズをまったくプレイしていないならば、『Ⅱ』から始め、次に『Ⅰ』を、という遊び方も面白いかもしれない

連作短編集形式で進む恋あり笑いありの物語

さて『Ⅱ』のマキシムだが、初めはモンスター退治を請け負って生計を立てている、ただ剣の腕が立つ青年にすぎない。仕事柄、武器屋に通うことが多く、店の娘・ティアから想いを寄せられているが、鈍感な彼は、彼女の気持ちにまるで気づいていない。

そんなのんきな日々を過ごして



何事にも強気な態度を崩さないセレナ。そんな女性ほど、一度崩れるともろいもので……

さるお方と猿の区別がつかないハイデッカ。でも、腕は立つし、主君思いの、いいヤツだ

World of Estpolis Ⅱ 世界の歩き方

『Ⅱ』は『Ⅰ』の百年前の物語。すると世界も同じと思うかもしれないが、地形はずいぶん違う。たった百年にしては、かなり大規模な変化だ。ただ、ゲーム的にはこのおかげで、あらためて世界を探検する楽しみが味わえる仕組みになっている。

移動に関するシステムは、『Ⅰ』からほぼそのまま流用。中盤過ぎまでは徒歩が基本で、それ以降は船が手に入り、それを改造することで海中や空中の移動も可能になる。広大な世界が用意されているので、隅々まで探索すると、いろいろな発見があるだろう。

中でも、頻繁に足を運んでみたいのが、「質流れ島」。中盤で船が完成すると、行けるようになる。ここには普通の武器屋などもあるが、ほかに質屋があって、そこでは、過去に

いたマキシムだったが、ある事件に絡んでアイリスという女予言者に出会ったことから、運命の車輪が回り始める。彼女から、自分が世界を襲う危機に対抗する存在であることを聞かされたマキシムは、今の生活に行き詰まりを感じていたこともあって、旅立ちを決意する。もちろん、その話を聞いて放っておくティアではない。強引に同行を承知させ、二人は一緒に旅立つことになるのだった。こう書くと、なんだかまともなヒロイックファンタジーみたいに思えるかもしれないが、実際は徹底したラブコメ路線になっている。思わずほほ笑ましくなってくるベタな展開が、たまらなく楽しい。

ここからは、マキシムが世界の各地を訪れ、行く先行く先で、さまざまな依頼を解決していく様子が描かれる。この過程を通して彼の名が世界に広がっていく。つまり、英雄になっていくマキシムという、大きな筋立てに沿って、独立性の高いイベントが並んでいるわけだ。いわゆる連作短編の形式と言っていいだろう。

そして、物語が進むに従って、次々と個性的なキャラクターが登場してくる。名うての剣士ガイ、王国軍の指揮官を務める女魔法剣士セレナ、美形で抜群の腕を誇る騎士ハイデッカ。いずれも甲乙つけがたい、名キャラクターたちだ。腕は立つのに妹に頭が上がらないガイ、勝ち気なくせに寂しがり屋な(ようするに最近はやりのアレ)セレナ、見た目はカッコいいのに、ひたすらおバカなハイデッカ。特にマキシムを巡るティアとセレナの激突は、もうラブコメの王道！見どころ満載だ。

英雄マキシムとその血統

シリーズを年代順に並べると、『Ⅱ』→GBA版→『Ⅰ』→GBC版となる。このうち、完全に外伝のGBA版を除くと、残る3作はすべてマキシムの血を引く者が四狂神と戦う物語。すなわち、マキシムの血統こそが英雄の証しとなっているのだ。

エストポリス名場面集

冒険をともにするうちに、惹かれ合うマキシムとセレナ

四狂神を破る特別な武器を扱えるのはマキシムの血族だけ

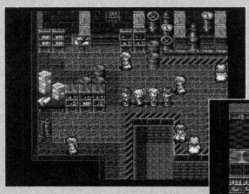
彼の子孫たちも、やがて自分の運命に気づいていくことに

特殊な波動を持つことがマキシムの血を引くことを示す

ラブコメに徹しながらも、それだけでは終わらない。英雄譚ならではの盛り上がりも、完璧だ

売ったり、捨てたりしたアイテムが販売されている。ちょっとした冒険の記録にもなっているので、のぞいてみると面白いだろう。

質流れ島自体は『Ⅰ』からあったが、『Ⅱ』になって追加されたのがカジノ。遊べるゲームは、パチスロ、ブラックジャック、スロットマシーン、スタッドポーカー、アクションビンゴの5つ（スタッドポーカーだけは、VIPカードを手に入れてからでないとプレイできない）。勝てば賞金がもらえるのはもちろんだが、珍しいアイテムを獲得できることもある。ギャンブラーならずとも挑戦する価値アリだ。ただし、ハマりすぎないように。


船を建造したり、それを改造するには、船大工ジャッドや発明家レクサスの協力が必要になる

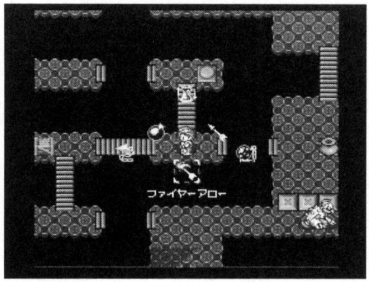
質流れ島にあるカジノ。それぞれのゲームについてルールを教えてくれるので、未経験者でも大丈夫

アクションとスキルでダンジョンの謎を解け

ここからは戦闘をはじめとするシステムについてご紹介しよう。

まず、注目すべきは、ダンジョンのパズル性が非常に高くなっていることだ。通常画面で「斬る」「飛び降りる」「押す」「持つ・置く」という4つのアクションが可能になっていて、これらの使い方が重要になる。「草やツタを斬って、道を作る」「物体をどかし、隠された階段を見つける」など、さまざまな仕掛けが用意されているので、いかにもダンジョンを探索している気分が堪能できる。

この探索性をさらに充実させているのが「スペシャルスキル」と呼ばれる道具だ。「アロー」「ボム」「フック」「ファイアーアロー」「ハンマー」の5種類があるのだが、「アロー」を使って離れたスイッチを押したり、「フック」を使って裂け目を飛び越えたり、といろいろな使い方がある。複数のスキルを組み合わせて初めて解けるパズルもあり、頭をひねらされることもしばしば。この雰囲気は、『ワイルドアームズ』の第1作に近い。同作が好きな人なら、楽しめること請け合いだ。



周囲を見渡し、アクションかスキルを使って道が開けないか考える。この試行錯誤が面白い

大きく様変わりした戦闘システム

そして、戦闘システムも一変している。『I』では頻繁に敵との遭遇が発生したが、『II』ではダンジョン内に限り、戦闘の発生をプレイヤーがコントロールできるようになったのだ。

ダンジョンでは敵モンスターが画面上に表示されており、接触することで戦闘が発生する。逆に言えば、接触しない限りは戦闘は起こらない。モンスターの動きには一定の法則があるので、その気になれば比較的簡単に避けられる。経験値を稼ぎたいときは積極的にぶつかり、探索や謎解きを優先したければ回避して進めばいい、というわけだ。

戦闘方法自体は『I』を継承しているが、最大の難関だった敵モンスターをグループで選択するというルールがなくなり、単体で目標を選べるようになった。また選んだ目標が倒されている場合、残った敵を攻撃してくれるようになったのも大きい。

これらの改良に加えて、『II』では独自のシステムが追加されており、戦術のバリエーションを広げてくれている。

そのひとつが「IP」だ。これは「怒りパワー」の略。戦闘が長引いたり、特定のキャラクターが攻撃を受けるとたまっていき、一定量に達すると、武器や防具に秘められた潜在的なパワーを引き出すことが可能になる。攻撃力の上昇やHPの回復など、効果は装備で異なるが、便利な効果も多いので、数値的には劣っていても装備するメリットが出てくる。

そして忘れられないのが「カプセルモンスター」だ。戦闘で味方に加わってくれるモンスターで、命令こそできないが、どんなに傷

強敵との戦いに備えてIPをためておく戦術も有効。序盤のボス戦では特に重宝する

いろいろな属性攻撃を試して、モンスターの弱点を見つければ、その後の戦いが楽になる

エストポリス伝記

ついても次の戦闘では完治して再登場してくれる、ありがたい仲間だ。経験値をためるとレベルアップし、特定のアイテムを与えることでクラスチェンジも可能。それぞれ属性があるので、敵に合わせてカプセルモンスターを変えていけば、戦闘が有利に運べる。各地に隠れているので、発見する必要があるが、見返りは十分にある。

大幅なシステムの改良と追加がなされた『Ⅱ』。笑いあり涙ありのシナリオと合わせ、何十時間ものプレイに堪えうる、文字どおりの傑作に仕上げられているのだ。

カプセルモンスターは、通常攻撃以外に、それぞれのモンスターに固有の特殊能力を持っている

名物ダンジョン「いにしえの洞窟」徹底比較

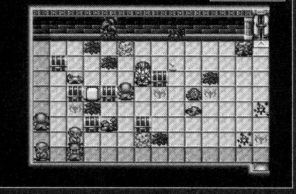
RPGといえば、クリアと直接関係ない、いわゆる極め要素があるのがお約束だが、『エストポリス伝記』シリーズで、最も有名なのが「いにしえの洞窟」（表記の仕方はタイトルによって異なる）だ。しかし、その内容はタイトルによって異なっているので、ここでまとめてご紹介しよう。

『Ⅰ』では、所定の金額を払って入場を許可される。依頼という形で、ターゲットとなる財宝を教えてもらい、それを持ち帰ってくればイベントクリアだ。財宝は換金所で金に換えることが可能。依頼は5レベルごとに追加される。

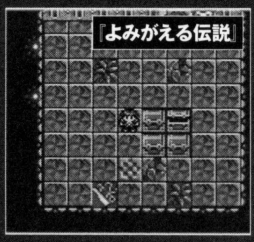
『Ⅱ』は、いわゆる「不思議のダンジョン」系。レベルは強制的に1になり（出ると元に戻る）、回復薬を10個だけ与えられてダンジョンに入ることになる。手に入れたアイテムは原則ダンジョンの中でしか使えないが、例外的に青い色をした宝箱に入っていたアイテムのみ、持ち出すことが可能。これがレアアイテムになっているので、実質的に青の宝箱狙いで潜ることになる。しかし、青の宝箱が出るのは地下20階以降。なかなかキビしい戦いだ。

『よみがえる伝説』はほぼ『Ⅱ』と同じ。『沈黙の遺跡』は、レベルはそのままでアイテムも持ち込めるが、内部での装備変更は原則できず、やられてしまうと、装備を没収されてしまう。入れるのは主人公と「ディスクモンスター」と呼ばれるお供のモンスターのみ。ただし、通信機能を使うことで、他のプレイヤーと協力して攻略できるようになっている。

『Ⅰ』。所持金がつねに不足気味なので、ここで得られる賞金は大きい。定期的に通いたい



『Ⅱ』。99階にダンジョンのぬしがいる。首尾よく倒せば、財宝室の扉を開ける鍵をもらえる



『よみがえる伝説』。最初は50階までしか行けないが、特殊なアイテムを見つけることで、先へ進めるようになる。100階まで降りるとダンジョンのぬしとご対面

『沈黙の遺跡』では、各フロアにボスがいる。フロアボスを倒した直後のみ、装備の交換が可能

ひたすらライト&コミカルな掛け合いが楽しい

エストポリス伝記 よみがえる伝説

◎ハード：ゲームボーイカラー
◎メーカー：タイトー
◎ジャンル：RPG
◎発売日：01・9・7
◎価格：4800円

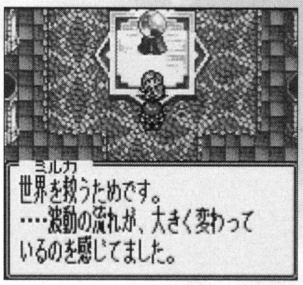
二百年もたてば英雄の血も変わる？

『Ⅱ』から6年、ようやく発売となった第3弾。正式な『Ⅲ』ではないが、物語上のつながりもあり、マキシムの血族や四狂神も登場する。その意味では紛れもない続編なのだが、前2作とは雰囲気がずいぶん違う。ノリがやたらとライトで、とにかく明るい。少年誌のコミックのような感じだ。ゲームボーイカラーということもあって、普段は『ポケモン』を遊んでいるような低年齢層を意識したのだろう。

年代的には、マキシムが活躍した『Ⅱ』から二百年後、『Ⅰ』からは百年後の世界を舞台にしている。主人公ウェインは、これまで同様、マキシムの血を引く子孫なのだが、さすがに二百年もたつと遺伝子にも変化が生じるらしく、先祖たちとはタイプが変わっている。正義感の強さは負けていないが、行動と思考能力が『Ⅱ』のハイデッカ並み。メインヒロインのシーナには、ことあるごとにおバカ呼ばわりされてしまう。

主人公に引っ張られたのか、四狂神たちのノリもおかしい。特に破壊神ガデスは、主人公のおバカぶりを見て「面白いから生かしておいてやろう」などと見逃してくれた挙句、あるキャラに「四狂神の下っ端」と言われてしまう。最凶最悪の神ディオスまでもが、ウェインに「さびしい野郎だな」とさげすまれる始末だ。

ハイデッカの子孫にあたる海賊デッカード、姉御と呼ぶにふさわしい格闘家のアイマ、好奇心から四狂神と戦う女ギャンブラー・ルビーなど、個性的な面々も続々登場し、テンポのいい掛け合いを随所に展開してくれる。見ていて楽しい場面がめじろ押しで、電車の中などでプレイしていると、思わず笑い出しそうになって困るくらいだ。すごいのは、これだけライ

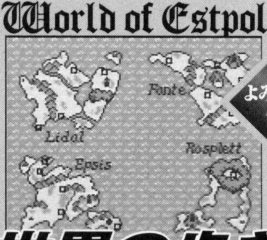


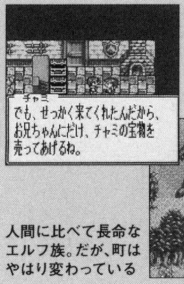
『Ⅱ』に登場したキャラも再登場し、新たなサーガが紡がれる。熱血漢ウェインの運命は!?

World of Estpolis 世界の歩き方

よみがえる伝説

『Ⅰ』から百年たって、またまた世界は激変を遂げた。いにしえの洞窟があるグルダックをはじめ、ストーリーを進めているだけでは行けない場所があり、さらに本編で訪れていても、全体を探索していないダンジョンも多い。船が手に入ったら、あらためて世界を回ってみよう。





カーンという町の道具屋。裏口から入ると、思わぬ発見が……

人間に比べて長命なエルフ族。だが、町はやはり変わっている

エストポリス伝記

トになっても世界観が壊れていないこと。締めるところは締め、緩めるところは緩める。『Ⅱ』のスピリットは健在なのだ。

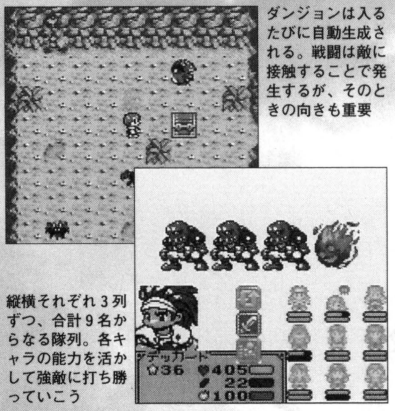
最大12人のパーティを使いこなせるか

システム的には、パーティメンバーが最大12名、そのうちから最大9名を選んで戦うという、いつになく大所帯のバトルが特徴だ。

一度に多数のキャラが入ってくるわけではなく、ひとつのイベントをクリアするとひとり増えるという感じだが、それぞれの能力や使用できる魔法を把握しないといけないので、なかなか大変だ。

さらに本作には、強めの中ボスやボス敵が多い。そのため、真っ向から戦おうとすると、結構なレベルアップに励まねばならなくなる。それをある程度補ってくれるのが、「ウェーブマトリックス」と呼ばれるシステムだ。

これは、隊列のどこにいるかでパラメータにボーナスを得られるというシステム。たとえば前列に配置すると攻撃力にボーナスが付く、といった具合だ。攻撃役、支援役、回復役など、どんな役割を任せるか考えて配置すれば、多少レベルが低くても強敵を倒すことが可能になる。最初はとっつきにくいかもしれないが、慣れればいろいろな戦術が楽しめる。試行錯誤が楽しめる戦闘はRPGの要。この点でも続編の名に値する完成度と言えよう。



ダンジョンは入るたびに自動生成される。戦闘は敵に接触することで発生するが、そのときの向きも重要

縦横それぞれ3列ずつ、合計9名からなる隊列。各キャラの能力を活かして強敵に打ち勝っていこう

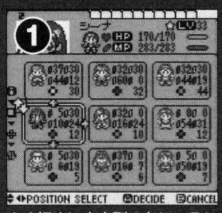
隊列によって修得技が変化するウェーブマトリックスシステム

各キャラクターには、ベースパラメータと呼ばれる5種類の基本能力値があり、これに装備や隊列から来る修正を加えて戦闘などの判定に使われるパラメータが決定する。

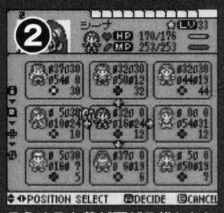
隊列によって変動する数値を「ウエーブ」と呼び、赤・黄・緑・青のカラーによって示される。赤は物理攻撃、黄色はMPと素早さ、緑はHPと防御力、青は魔法攻撃力と魔法防御力を上昇させる。だから、あるキャラを魔法戦士にするなら、赤と青、パーティを守る盾にするなら緑と青、軽戦士なら赤と黄が上がる位置に置けばいいことになる。ウェーブによるボーナスはかなり大きいので、隊列を工夫すれば、パーティの戦力を一気に高められるのだ。

ウェーブマトリックスとIP技

隊列変更のもうひとつの効果はウェーブを上げて「IP技」を修得することだ。IP技は強力な特殊技なので、パラメータアップと合わせれば、さらに戦力が向上する。

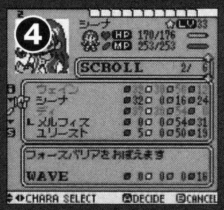


まず初めに中央列の左にいるシーナを中央に移動



そうすると黄が下がる代わりに赤が上昇する

この状態でIP技を修得する「SCROLL」を選ぶと……



新たに「フォースバリア」が修得可能に

『Ⅱ』終結後の混乱期を扱った唯一の外伝

沈黙の遺跡 エストポリス外伝

◎ハード：ゲームボーイアドバンス
◎メーカー：タイトー
◎ジャンル：RPG
◎発売日：02・3・8
◎価格：5800円

プレイするなら事前に覚悟を

いよいよ、最後の『沈黙の遺跡』。これはネバーランドカンパニー以外の開発元が手がけたタイトルで、マキシムの血族も、四狂神も出てこない。タイトルどおり、完全な外伝と言えよう。

ただ、このソフトに関しては、それ以上にいろいろヤバイところがある。開発元が違うこともファンには大きなショックだが、内容が良ければ、まだ救いがあった。ところが、単純にゲームとして、いろいろ問題がありすぎたのだ。プレイする場合、以下に挙げる点について、あらかじめ覚えておくといいだろう。

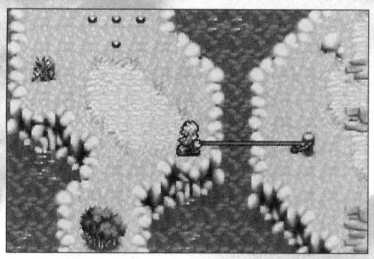
①セーブがとりにくい

セーブが取れるのは町にある教会だけ。ダンジョン内では不可だし、フィールドを移動していても教会のない村が続くとセーブは取れない。一応中断セーブは取れるのだが、なぜか必ず初期画面に戻ってしまうので、使いにくい。

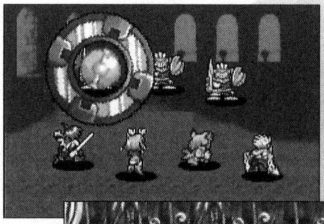
②セーブ箇所が少ない

セーブは1箇所。中断セーブも1つで、ロードすると消去される。

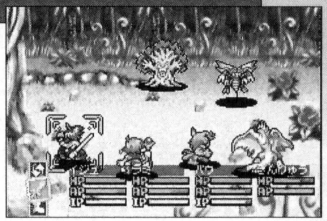
③無限パターンにハマる



ダンジョンのあちこちには、スキルアイテムを使って解く仕掛けが多くある。スキルはキャラごとに異なる



アイテム「ディスク」を戦闘中に使うことで出会ったモンスターを仲間にできる

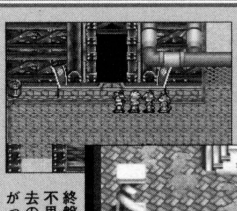


仲間にしたモンスターは戦闘で味方になってくれる。キャラとの合体も可能だ

World of Estpolis World Map 沈黙の遺跡

世界の歩き方

舞台は『Ⅱ』の戦いが終わった直後。マップも基本的に『Ⅱ』と同じになっている（ただし、扱っている区域は『Ⅱ』の北側半分だけ）。『沈黙の遺跡』ではフィールドでの移動がなく、全体マップからエリアを選び、そこで町やダンジョンを選べば、即移動できるようになっている。



「Ⅱ」でちらっと出た軍事大国グラッセが最大の敵となる

終盤に登場する不思議な穴。過去の世界とつながっている

異常ステータスを引き起こす攻撃をする敵の中に、それだけを繰り返すヤツがいる。こいつに捕まると、行動不能（でも死亡ではない）状態が電池切れまで続く。

④フリーズするバグがある

時々起こる。仲間が増えたときや、アイテムを手に入れたときなどは危険。食らったら、神の意志だと思って冷静に受け止めよう。

⑤シナリオの説明が不足気味

いろいろ凝った背景があるのだが、ストーリーに関する説明が足りないので、話がわかりにくい。

それでもメゲずにシリーズを制覇しよう！

ほかにもBGMにノイズが入るなどの問題はあるが、とりあえずそれは我慢して、先へ進もう。

こうなると、しょせん外伝だし、わざわざ遊ぶ必要はない、と思っても不思議はない。というより、それが正常な判断だろうが、それでもあえて遊ぶとするなら、魅力はどこにあるのだろうか。

答えは、小技にある。マップ内を丹念に調べていくと、主人公の友人の通知表が出てきたり、エッチな本を見つめて主人公が照れたりといったイベントが起こる。あのハイデッカも登場して、またまたバカをやらかしてくれる。こうした小イベントでは結構笑わせてくれる。また、主人公をめぐる秘められた過去なども、かなり意表を突かれる。システムは『Ⅱ』を意識しているので、それほど戸惑うこともない。幹を捨てて葉をめでる精神と、仏の慈悲があれば終幕までたどり着けるはず。覚悟を決めて、さあ、アドバンスをON！

ダンジョンでは動き回っているモンスターに接触すると戦闘が発生。向きによっては不意打ちも起こる

英雄叙事詩は終わらない
―待望の『Ⅲ』はいつ登場する？―

もともと『エストポリス伝記』シリーズは三部作の予定だった。その前提どおり、『Ⅰ』と『Ⅱ』が発売されたあとで『Ⅲ』の制作発表が行われ、雑誌などには告知用の広告も掲載された。

だが、いつの間にかそれは幻となり、『Ⅲ』の制作は凍結されてしまう。『Ⅲ』は、タイトーから版権を購入した別の発売元からリリースされる予定だったのだが、そこが倒産してしまい、計画が頓挫してしまったのだ。時は90年代後半、まさにゲームバブルがわき起こって消えていった激動の時代だった。『エストポリス伝記』シリーズも、その荒波の影響を受けてしまったのかもしれない。

その後、タイトーが版権を取り戻して『よみがえる伝説』が発売されたが、今度はネバーランドカンパニーが諸般の事情から離脱。それでもタイトーは新作を発表したが、それがとかく物議を醸す『沈黙の遺跡』だったというわけだ。

以来、4年。『エストポリス伝記』は長い沈黙を続けている。しかし、旧来からのファンは『Ⅲ』をあきらめてはいない。今でもインターネットを調べれば、新作を待ち望むファンの声があふれているのがわかるだろう。

その夢が実現することを願ってやまないが、シリーズ未経験者の方は、来るべき日に備えて、今回紹介した作品に触れておいていただきたい。『沈黙の遺跡』は趣味の領域だが、残る3作は間違いなく面白いはず。体験すれば、あなたもきっと、『Ⅲ』を望むファンのひとりとなるだろう。今回の特集がそのきっかけとなれば幸いである。

◎文・構成＝水野隆志
（M²制作室ディレクター）

今月の一本

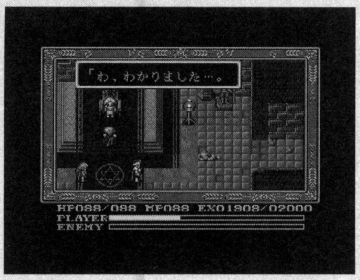
ユーゲー最後の一本は、RPG特集にちなんで、『イースⅣ』に決定。SFC版とPCE—SCD版はどこが違うのか、両者のシナリオをご紹介する。なお、物語展開に関するネタバレ情報があるので、ご注意のほどを！

「ノートンとビクセンを知っていますか？」

本誌第20号でも紹介されている通り、『イースⅣ』は、当初、SFC、PCE、MDでの同時発売を意図した企画だった。しかし惜しくもセガが開発を断念、SFC版とPCE—SCD版だけがリリースされた。このうち、日本ファルコムの原案に比較的忠実に作られているのがSFC版。事実上の公式というお墨付きをもらっている。ただ、制作したトンキンハウスに渡されたのは、完全なシナリオではなく、プロット（粗筋）だったため、細部のイベントなどは独自に設定されている。そうした経緯もあり、公式とは言っても最近発売されたPS2版とは、内容が異なっている。現行機であるPS2版の詳細はここでは触れないが、プレイするときは、今回ご紹介するSFC版の物語と比較していただくと面白いかもしれない。

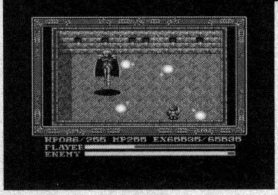
さて、SFC版の物語は、主人公アドルが、浜辺で小瓶を拾うところから始まる。そこには助けを求める手紙が入っていた。セルセタと呼ばれる樹海の地で川に投げられ、それが運命によってアドルの手に届いたのだ。

『Ⅳ』は、時間軸的には『Ⅲ』以前の話にあたり、『Ⅱ』のラストから直接話がつながっている。つまり、このときのアドルはひとつの冒険を終え、次の冒険を探しているところだったのだ。彼はこの手紙に強い関心を抱き、ただちにセルセタに向かう。前作の舞台であるエステリアの人々、特に彼に想いを寄せる少女・リリアに黙っての旅立ちだ。



悪人たちに捕まってしまい、リンチを受けて意識を失うアドル。ファンにはショッキングなイベントだ

➡古代の英雄レファンス公に課せられた試練を乗り越えたアドル。その眼前で、伝承にうたわれた黄金都市が復活を遂げる



⬅黄金都市の中では、強敵との戦いが連続する。SFC版のザコ敵は手強い！　気合を入れて臨め

エステリアは島で、プロマロックという港町が大陸との連絡口となっている。そこへ渡ったアドルは、ノートンとビクセンに再会する……のだが、2人の名前を聞いて即座に誰だかわかる人は、なか

なかのイース通。発売時点ではPC版『イース』のマニュアルに掲載されていたプレストーリーにのみ登場していた、レアなキャラなのだ。この辺り、公式の名にふさわしい細かな配慮だ。

「やがて明かされる イース建造の秘密」

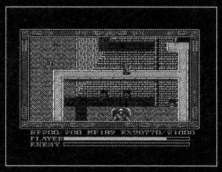
セルセタに入ったアドルは、ヒロインのひとりであるカーナに出会い、彼女が暮らす樹海の村が魔物による襲撃を受けていることを知らされる。さらに旅を続け、樹海の一角にある高原地帯で瓶を投じた少女・リーザを見つけるが、彼女は助けを求めたのは間違いだったと言い、アドルに帰ってくれと頼んでくる。もちろんそこは英雄アドルのこと、こんな状態で帰れるはずもなく、セルセタを襲っている異変を解決しようと、決意を新たにするのだった。

この辺りから物語は中盤に入り、有翼人のエルディールや、彼に仕える悪の3幹部という、今回のボス敵キャラが登場。同時に、イースとセルセタとの間の密接な関係が明らかになっていく。すべては古代に栄えた有翼人が、人間を奴隷にして造り出した文明の一部であり、エルディールはその再興を狙っていたのだ。

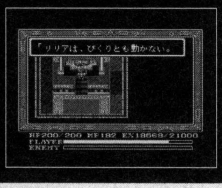
そこへさらなる事件が起こる。置き去りにされていたリリアがアドルを追ってきて（一応理由はあるが、どう見てもアドルに会いたいのがバレバレ）、エルディールに誘拐されてしまったのだ。なんとリリアは特別な血を引いており、エルディールが行う儀式のいけにえに最適なのだという。ここからいよいよ終盤戦のボス戦ラッシュがスタート。はたしてアドルは、セルセタの災厄を取り除き、リリアの命を救い、エルディールらの野望を阻止できるのか。イースを巡る大冒険が、異境セルセタで、ついに決着を迎えるのだ！

イースⅣイベント紹介 -SFC版-
最難関「白銀の神殿」を落とせ

黄金都市の大部分を占めるのが「白銀の神殿」だ。隣接する「太陽の神殿」と「イリス塔」を含めて広大なマップを構成しているのだが、これがもう、本当にデカイ！　正しい道は一本なのだが、通路や橋で各部が複雑につながっているので、よほどの偶然でもない限り、一発で最短ルートを見つけることは難しい。攻略情報を片手にプレイすれば、だいぶ手間は軽くなるだろうが、配置されているザコも強いので、そうカンタンにはいかない。苦戦は必至だ。ただ、この区画を抜けると、残るはラストのボス2連戦だけになるので、レベルを上げておかないと厄介なことになる。焦って進めようとせず、マップの構造を覚えながらレベルアップをしていく堅実プレイがお薦めだ。なお、白銀の神殿攻略の中盤辺りでリリア関連のイベントが用意されている。ここは、ファンには驚きの連続となる仕掛けがいっぱいなので、ぜひとも踏ん張って攻略していただきたい。

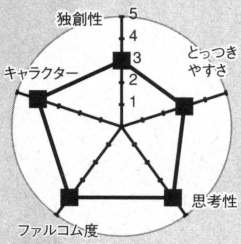


⬅とにかく広くて、やたらと複雑な白銀の神殿。文字どおり、アドルを待ち構える最後の難関だ



➡エルディールにさらわれ、儀式のいけにえにされてしまったリリア。彼女の運命は……？

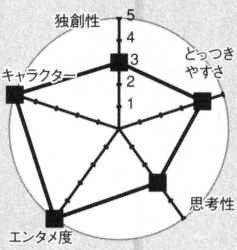
イースⅣ MASK OF THE SUN



日本ファルコムが公式と認定しているのは、こちらSFC版。浜辺に打ち寄せられたひとつの小瓶が、アドルを次なる冒険へと導く。

ハード：SFC
メーカー：トンキンハウス
ジャンル：ARPG
発売日：1993・11・19
価　格：9800円
市場価格：780円

イースⅣ The Dawn Of Ys



オリジナル要素が多く、展開もまるで違うPCE－SCD版。だが、華やかな作りはエンターテイメントとしての魅力にあふれている。

ハード：PCE－SCD
メーカー：ハドソン
ジャンル：ARPG
発売日：1993・12・22
価　格：7800円
市場価格：1980円

「予言者サラの言葉が新たな冒険の扉となる」

というわけで、今度はPCE－SCD版。こちらは、アドルが相棒のドギとともにエステリアへ帰ってくるところから始まる。

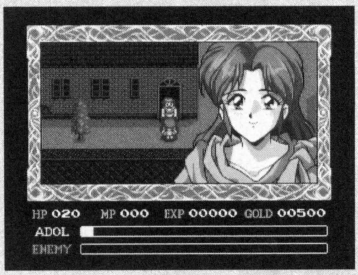
ここで顔グラフィックが画面の半分を占める、インパクト十分な演出でいきなり気分を盛り上げてくれる。しかもボイス付き。このパターンは全編を通して頻繁に使われており、ゲームに彩りを添えてくれる。SFC版は演出が非常に地味なので、エンターテイメントとして見れば、PCE－SCD版に軍配が上がるだろう。

冒頭、アドルがリリアに黙って旅立つのはSFC版と同じだが、こちらではセルセタに異変の予兆があることを予言者サラから聞かされての旅立ちになる。彼女もPC版以来の重要キャラ（PC88版では殺されてしまうが、本作では生きていたことに）。危険が明示されているので、アドルが黙って旅立つ心理も理解しやすい。

この後の展開はというと、セルセタに入ってカーナと出会い、彼女から樹海の危機を聞き、続いてエルディール以下、悪の3幹部と遭遇し、レファンス公の助力を受けて彼らを討つ、という流れになる。これだけ聞くと、ほとんどSFC版と変わらないように思えるが、実際の中身は完全に違う。起こるイベントはほぼすべて異なっているし、似た場合があっても順番が違う。たとえばSFC版では冒険へのきっかけとなる小瓶。これも出てはくるが、街の住民が湖のほとりでなくしてしまったことになっていて、依頼内容も拾ってきて渡すだけの、いわゆるお使いイベントになっている。町や村の名前や形もほぼすべて違う。ボス敵も3幹部以外は別物。そして何より、ラスボスが違うのだ。

「途中で殺されてしまうSFC版のラスボス」

PCE－SCD版のラスボスとなっているのは、アレムという人物。かつてセルセタの地を恐怖で支配した暴君だ。彼を復活させようとしているのが、闇の一族と呼ばれる一派。悪の3幹部は全員がこの一族に属している。では、SFC版のラスボスである有翼人のエルディールはどうなっているのかというと、これがなんと途中で3幹部に裏切られ、殺されてしまうのだ。3幹部の狙いは、真の主であるアレムをよみがえらせることで、そのためにエルディールを利用し、目的を果たしたところでさっくり消してしまったというわけ。しかもスゴイのは、闇の一族に関する設定がすべてハドソンの



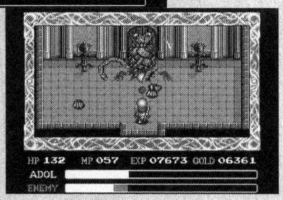
冒頭に登場するリリア。アドルの帰郷を聞いて駆けつけたのに、すでに想いを寄せる人は旅立った後だった

オリジナルであること。公式プロットにアレムはいないし、3幹部もただの野心的な軍人にすぎない。かなり大胆なアレンジだ。

オリジナル設定はこれ以外にもあちこちにあるのだが、中でもエルディールの死と匹敵するくらいに強烈なのが、ジーク＝ファクトという、魔術師の存在だろう。古代において力を振るった悪の魔法使いなのだが、この男がなんとシリーズの原典『Ⅰ』のラスボスであるダルク＝ファクトと同一人物である、となっているのだ。つまり、PCE—SCD版は『Ⅳ』のみではなく、『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅳ』と続く「イース」シリーズ全体をオリジナル設定でくるんでしまっている、と言っても過言ではないのだ。こうなってしまうと、日本ファルコムが公式とは認めないのはむしろ当然と言えるだろう。

ただし、忘れてはならないのはゲームとしてのPCE—SCD版の魅力だ。イベントの演出については前述したが、ゲームバランスの点でもSFC版よりはるかに万人向けになっている。ヘビーなACGゲーマーには物足りないかもしれないが、そもそも「イース」はPC88時代に行き過ぎたほどの高い難易度へのアンチテーゼとして始まっている。「優しさから感動へ」という、『Ⅱ』のキャッチコピーを思い出す人も多いだろう。PCE—SCD版はきっちりとその精神を受け継いでいるのである。実際、日本ファルコムはPCゲームのメーカーなので、コンシューマユーザーにはややなじみが薄いところも否めなかった。当時、アドルの名前をPCE—SCD版の『イースⅠ・Ⅱ』で初めて知った子どもたちも相当数に多かったのだ。PCエンジンというハードは、それだけシリーズに貢献しているわけで、『Ⅳ』もその流れを継いでいる。公式設定とは違っていても、間違いなく、シリーズに名を連ねるに値する一本なのだ。

⬅アドルがセルセタで出会う少女・カーナ。セルセタ全体の兵を統べる武人で、アドルとともに戦うシーンも用意されている



➡レファンス公に会うためには、彼に仕えた5人の重臣が課してくる試練を乗り越えねばならない

イースⅣイベント紹介 -PCE-SCD版-

完全オリジナルの強敵・闇の一族とは？

古代のセルセタは、有翼人文明の恩恵で、大陸でも有数の肥沃な土地になっていた。ところがそのために人々の心は腐敗し、分裂と戦争を招いてしまう。それを武力と謀略で鎮め、再統一をもたらしたのがアレムで、闇の一族はこのときの支配層の末裔だ。『Ⅳ』では闇の力を強めるため、セルセタの民を誘拐して魔物に変え、エルディールを騙してその力を盗み取ろうとしている。ただ、闇の一族＝悪魔ではない。彼らもセルセタの民なのだが、アレムを憎み、恐れる他の人々は、闇の一族を忌み嫌い、白眼視してきた。そうした偏見や差別が闇の一族を追い詰めてしまった、という側面もあるのである。闇の一族出身で、アドルの味方として活躍するデュレンは最後に同族たちが起こした事件について、こう言っている。『ヤツらのやり方は間違っていた。だが、その気持ちだけはわかるような気がするんだ』、と。

善良で優しかったエルディールと、彼に仕える少女・リーザ。しかし、闇の一族の野望がふたりの運命を変える

⬅3幹部のひとりであるバミー。優れた魔法の使い手で、魔物を創り出す術に長けている

➡闇の一族を恐れ、嫌っているセルセタの民。それが数々の悲劇を招く一因ともなる

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

PCゲーム考古学会

エロゲーを除いて今は見る影もなく凋落した国産PCゲーム。しかし80年代から90年代にかけて、確かにゲーム文化の一翼を担いその歴史を歩んでいた時代があったのだ。ここは、そんな時代を駆け抜けた国産PCゲームの名作迷作に光を当てるページである。

【第19回】

女闘美のわびさび
――『レッスルエンジェルス3』

text by 大澤良貴

レッスルエンジェルス3

メーカー：グレイト
発　　売：1993年

今では女子プロレスを題材にしたゲームというと『ランブルローズ』ということになってしまうのだろうか？　しかし、ある一定年齢以上のPCゲーマーたちにとって、女子プロレスのゲームといえば、あるタイトルが思い浮かぶ。

『レッスルエンジェルス』。

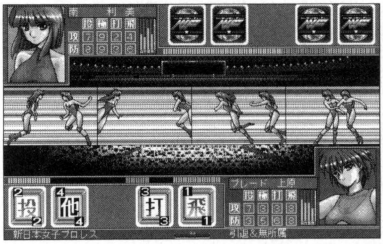
92年にグレイトからシリーズ第一作が発売されて以降、本編シリーズが3作。外伝的位置づけの『SPECIAL』。その後、KSSによって『V1』～『V3』というリメイク版シリーズが発売されたほか、スーパーファミコン、PCエンジンでも発売され、さらには06年発売予定のPS2の新作まで予定されているという、実に息の長いシリーズである。

これだけ長い間、ファンに支持されてきた第一の理由としては、なんといっても新日本女子プロレスをはじめとして、ライバル団体の数々、さらに海外のアメリカンプロレス系、ルチャ系、キャッチ・アズ・キャッチ・キャンまで登場するという、女子プロレスファンというよりもプロレスファンをも包含してくれる世界観だろう。そんな世界を動かす女子レスラーたちも、世界観全体の主人公的存在であるマイティ祐希子、そのライバルであるビューティ市ヶ谷、彼女たちの後継者的存在である武藤めぐみと結城千種。彼女たちを中心として、同僚や先輩後輩のレスラーたち、引退後も彼女たちを見守りながらアナウンサーに転身した人、あるいはレスラーから団体経営者になった人などなど、格闘業界とそれを取り巻く世界を表現している。そして、そういったキャラクターたちは、日常シーンやストーリーなどでも、いわゆる「キャラ立て」がうまく行われているが、それをうまく引き立てるのが、試合シーンである。

ツボを押さえたカードバトル

『レッスルエンジェルス』シリーズの試合シーンは、3Dなわけでも、アクション性があるわけでもない。カードバトル形式のバトルなのだが、うまくプロレスの試合と駆け引きを表現している。

シリーズによって多少違うが、投げ技、極め技、パワー技、打撃技、飛び技などのパラメータが存



↑技を出すときに入るカットバックも「その道の人」に言わせると「わかっている」というものだそうです

在し、それぞれの系統と難易度別に、投げ技のブレーンバスター、打撃技のかかと落としなどの50以上の技が設定されている。プレイヤーに配られるカードは、それぞれの系統と数字が記され、レスラーのそれぞれのパラメータ＋カードの数字、そして繰り出す技の選択によって、その技の成功率が上下するという、割と単純なシステムである。

しかし、これは単なる格闘ゲームではない、女子プロレスなのだ。システムこそ単純だが、それぞれのレスラーたちは、空手家上がりの打撃重視レスラーやブレーンバスターしか狙わないというほどこだわり続けるレスラーなど、単純な強さよりも個性を重視したパラメータと思考が与えられている。もちろんプレイヤーだって手堅く勝っても意味はない。後期シリーズになると、実際に試合展開での客の盛り上がりや観客動員にも影響されるようになっていくわけで、「ただ勝てばいいものじゃない」というあたりのプロレスならではの機微が、この単純なカードバトルを奥の深いものにしてくれていたのである。

決して完成度が高いわけでも、難しい処理をしているわけでもないが、ツボを押さえたシステムという表現の典型と言えるだろう。

さて、このシリーズの中で特に評価しておきたいのが『3』である。ストーリーを追いながら試合をこなしていく他のシリーズとは違い、この『3』では決められたストーリーはほぼ存在せず、団体経営シミュレーションになっている。レスラーたちをスカウトし、全国各地で試合を繰り返しながら、ファン層を広げ、興行収入を上げていく。そのためには人気のあるレスラーをスカウトしたり、逆に生え抜きのレスラーを育てたり、海外団体と提携したりなどと経営手腕を発揮しなければならない。

とはいえ、実際には経営シミュレーションとして完成度が高いわけでもなく、結構ルーチンワークとしがちなのであるが、そこはこれまで培ってきた世界観がある。今までのシリーズに登場してきた思い入れあるレスラーたちをスカウトしながら、マッチメークをし、さらに全国全県に存在する「○○県民体育館」だの「××デパート駐車場」だの泣かせる試合場で興行を繰り返しているうちに、なんだか自分の中で「もうひとつのレッスルエンジェルス」が作られていくような、そんな幅のある作品であった。また、何度も同じ場所で興行をしていると、一般客には飽きられて入場者数が伸びないものの、濃い特定ファン層が形成されていくというシステムも、なんだかいろんなものを感じさせて味わい深いシステムであった。そういう意味では、「今度は打撃系のみを集めた団体にしてみよう」、「今度は北関東限定団体にしてみよう」などと自分の想像力と遊びながら何度もプレイできるという意味で、古きよき時代のゲームらしい、想像力を刺激されるよさがあった。

Column

シリーズ名物「水着はぎデスマッチ」

本文ではいろいろ語りすぎて触れる余地がなかったが、このシリーズの名物として「水着はぎデスマッチ」というものがあった。もちろん負けたらむかれるわけで、ちょっとしたお色気要素としてシリーズを支えてきた。正直、脱衣止まりの過激なシーンがあるわけでもないが、まあキャラの立った登場人物のほんのりエロスというものは、それはそれでよいものである、と今は思ったりする。

↑中には脱がないキャラクターもおりましてな。当時はガッカリした人も多かったものでした。若いぜ

大澤良貴：PCゲーム誌ログイン元編集者。メディアファクトリーから『コミック三国志マガジン』でなんかやってます。よければ見てね。

G.P.ぽんずのギリギリGAME OVER

第2回　リリア@イース2（FC、PCその他）

重い病気で余命わずかでありながら、健気（ケナゲ）キャラな
彼女はそんな事はオクビにもださない。
健い！カワイイ！えらカワイイ！
だがしかーし。ワガママ萌えボーイのボクらとしては、
フラフラな君も見たかった！ヘロヘロな君を支えたかった！
病弱、いーじゃん！線の細い娘、萌えるんデス！
本当の君を木陰から、経験値かせぎも
そこそこに、じっと見守りたいんデス！

って山本編集長がゆってた。
フーン。

自由にゲーム話を語ってみる実験的コラムコーナー。第一回は大増3ページ!

「本誌ライターの個性が見えるコーナーが欲しい」
読者からのお便りに応えて、早速コーナーを作ってみました。
ゲームの話であればテーマは自由!
初回は編集長山本の指名で、藤井さんと巽さんが登場です。

【フリープレイ】
FreePlay

新連載 第1回

PLAYER 1

「積みゲ」どうする?

文=藤井宏幸(武蔵野プロ)

われわれゲーマーが抱える大きな問題。それはプレイする機会がなく、結局押し入れの奥に積まれていくゲームの山、略して「積みゲ」だ。しかし、やりたくて買ったはずのゲームがなぜ、手つかずのまま積まれていくのか? その理由は2パターンある。

1つめは、一度に大量のゲームを買ってしまい、そのすべてをクリアする前にまた新しいゲームを買ってしまうというパターンだ。これはクリスマスや3月の期末などビッグタイトルが集中するから避けようがないのが困るところ。だがまあ、実際には新作が積みゲになるのはまだましだ。本当にやばいのは「ハード末期のソフト投げ売り&あのソフト買っとかなきゃ!」スパイラルだ。市場から消えるレアもの、製造本数の少ない末期発売の新作、そして買い控えしていたタイトルの値下がりという、購買欲の暴走を止められなくなるこの時期に購入したソフトは、「ハードごと押し入れ行き」となる危険性が極めて高い。私もサターン末期に30本、ドリームキャスト末期に20本やっちまいました。ちゃんとプレイしたのはサターンでは『ネクロノミコン』と『ガングリフォンⅡ』、DCでは『マーズマトリックス』ぐらいか。だいたい、一度に30本買って遊びきれるわけないのよ! でも買っちゃう。老後の楽しみ、とか言いつつね。

でもって、2つめのパターンは「買ったはいいが、ゲームから変なオーラを感じる」というやつ。これはシミュレーションや洋ものRPGに多いケースで、時間がかかりそうだ、システムが複雑そうだ、という気配を感じて開封するのを後回しにした挙句、そのまんま放置という流れ。ファミコンの『AD&Dプールオブレイディアンス』なんてもう電池切れてセーブできんし、どうするんだ……。

長生きしてもどうせ積みゲの数が増えるだけだし、それこそ宝くじでも当てて仕事やめるしかないのか。と、あきらめかけた時にひらめいた! **積みゲは全部、自分の子どもにやらせればいいんだよ!** ……と言ったら嫁さんに殴られたよ。おしまい。

Writer's Comment

編集長の「ご指名で、今回コラム書くことになりました、藤井宏幸32歳、新婚です。本誌でなければ語る機会のないテーマをゆるめに料理してみましたが、いかがでしょう?」

PLAYER 2

あのファミコン版『イースを』二度三度

文＝巽　吟子

ファミコン版『イース』であります。いろいろと問題があると言われる、ファミコン版『イース』であります。「好きなの？」と聞かれると、正直困ります。好き嫌いメーターなんてものがあったりしますと、好きと嫌いの中間地点よりも、ほんのわずかに好き寄りに来ている程度でしょうか。それじゃ、大して好きじゃないんじゃんけ！　と言われるのがオチですが、あえて選択してみました。なぜならこのファミコン版。パソコン版の出来があまりにも良すぎて、不当な扱いを受けているとしばしば感じるからです。この作品、単品だけでの評価があまりにも少ないからなのです。

試しに検索サイトにて「ファミコン　イース」で検索した、一番上位にあるレビューらしきサイトをのぞいてみましょう。

「あんなの『イース』じゃねえ」

「名作に泥を塗るな」

予想どおりの内容でした。

それはさておき、ファミコン版『イース』であります。パソコン版ファンに、えらく評判の悪いファミコン版であります。パソコン版と比べると、とかくグラフィックがショボい、音源がショボいと、けなされるところに事欠かないファミコン版であります。パソコン版ファンの友人に尋ねてみれば、多分に何時間でもその悪口を語ってくれるであろう、ファミコン版であります。パソコン版の作者が一度プレイして、あまりの出来に、ソフトを壁にたたきつけたという伝説のあるファミコン版であります。物語の鍵を握る二人のヒロインのうちのひとり、レア様の存在が抹殺されてしまい、彼女のファン、いえすべてのパソコン版ファンの憤りが怒髪天をつき、その影響で天空のイースが堕ちそうになったとまで言わしめたファミコン版です。（以上の文章には少しだけフィクションが含まれています）

先ほどあれだけ書いておきながら、実は私、パソコン版を触ったことがありません。パソコン版の知識は後々に付け足されたもので、しかも近年仕入れたばかりのものであったりします。ファミコン版しかプレイしたことのない私は「レア様」なる存在さえも知りませんでした。ごめんなさいごめんなさいごめんなさい。

言い訳がましいですが、それでも当時「パソコンからの移植」という事実は既知ではありました。何しろ時は昭和。パソコンなんてもの、よほどの物好きな人以外は持っていなかった時代であります。もちろん、私も持っていませんでした。

このように、パソコン版の知識は実質「ファミコン誌に載っていた画面写真だけ」の私がファミコン版『イース』をプレイした感想と言いますか、擁護と言いますか、とにかくただ単にひねくれているだけと言いますか、そんな感じのものになると思われます。

ファミコン版『イース』の登場は、88年。ハードの円熟期を迎え、国内外のパソコンの有名タイトルが数多く移植される中、満を持しての登場だったのではないかと思います。また、すでに『ゼルダの伝説』等の偉大なる先人によって、「ファンタジー世界を舞台にした2DアクションRPG」はファミコン文化に強く根付いていました。無論、「クソ」だとか「バカ」だとか「奇」だとかが「ゲーム」の前に付いてしまうものも、数多くあったと思いますが。

そんな中で、国産パソコンタイ

■ハード：ファミコン
■メーカー：ビクター音楽産業
■発売日：88・8・26
■価格：6200円

トルの中でも非常に高い完成度を誇り、多くの熱狂的なファンを獲得していた『イース』が移植されたのは当然だったのでしょう。当時のファミコン誌でも、かなりのページ数を割いて特集を組まれていたことを思い出します。発売前人気投票も、いつも高い位置につけていました気がします。

独り戦いゆく赤毛の冒険者アドル・クリスティン最大の冒険の序章。美麗なイラストとともに「冒険の地・エステリア」が多ページにわたって紹介されていきます。私の期待もいやが上にも高まっていきました。

嘘です。白状します。

私がファミコン版『イース』を手に取ったのは、たまたま出かけた先で中古ゲームのセールがあったからです。気になっていた、というのは嘘ではありませんが、新品で買うなどといったブルジョワな発想は、頭の隅にもありませんでした。ということでして、私は偶然見かけた中古ゲームセールで、中古にしては割とお高めの、ファミコン版『イース』を手に入れたのであります。

ゲームを始め、戸惑いながらもフィールドマップに出て、驚きました。そこには、『イース』の世界の空気があったのです。

独特の透明感を持ちながらも物悲しさが漂う空気。敵と対峙するときには、ピンと張り詰めた緊張感を醸し出す空気。傷をひとり癒やしているときには、暖かく包んでくれるような雰囲気を持った空気。日々を懸命に生きる人々の息吹や力強さが伝わってくる町や村の空気。

今まで他のゲームでは感じられなかった、「その世界の空気」を確かに感じることができたのです。これほどまでに、フィールドマップひとつで作品世界の空気を感じたのは、実にファミコン版『イース』が初めてでした。

スーパーファミコン円熟期に、「地面の水たまりに主人公らが映り込む」というところまでグラフィックが描きこまれたゲームがありました。ファミコン版『イース』にはもちろんそんな表現はできません。けれども、流れる川は、水は、確かにエステリアの青い空と白い雲を映し込み、その世界の広さを表現していたのです。草原に生える草や木は、時にはアドルの行く手を遮り、時には戦いに疲れ傷ついた身を優しく包んでくれるのであります。

「優しさから感動への物語…」

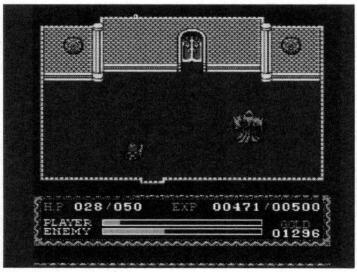
パソコン版『イース』が全面に出していたこのコピーは、確かにファミコン版に脈々と受け継がれているものだと、ファミコン版しかプレイしたことのない私は確信しているのです。もっとも、確信しているのは日本中探しても私だけの確率が高いのですが。

ファミコン版にはファミコン版の良さがある。ファミコン版にはファミコンというハードで表現出来る限りの世界観を内包している、という見方も確かに出来る一品であると思います。

「知らない事は、幸せな事である」……という事なのかもしれませんけどね。

Writer's Comment

移植やリメイクで酷評ばかりの作品も、それ単体を眺めてみれば意外な出来の良さに気づくかも、という事で。酷評以外目にした事のない作品を今一度見つめ直してみました。



思えば、PCエンジン版など他機種の移植の出来が良すぎた悲劇（？）かもしれない

大胆なアレンジを施されたファミコン版は「新しいイース」を創造しようとした挑戦だったのだろうか

新誌名の公募に大反響！　前号発売直後から歴代最多のハガキが集まりました。賛成意見の多さに安心すると同時に反対のご意見も真摯に受け止めております。

アンケートハガキ回答率史上最高！

山本：みなさんこんにちは。会社に連泊中の編集部一同です。徹夜は体によくないぞ！本当にカッコイイ人というのは定時に仕事を終えられる人だよな……。

西村：だいぶお疲れのようですね。

山：誌名の募集に応募者全員プレゼントの準備もあって「ユーゲーDX」の制作もあって……みごとにコンボを決められたよ。さらにほかにもいろいろと。

みどり：私も3時間しか寝てない……のになんだろうね。この妙にハイな気分は!?

山：このハガキの山から来る〝気合〟だな！

西：前号発売以降、アンケートハガキ、お手紙、Eメールで本当にたくさんの投稿を頂きました。ありがとうございます。

み：ハガキだけじゃなくて、手紙での応募も多いね。歴代最多なんじゃない？

山：嬉しい意見も厳しい意見も、頂けるとそれが励みになります。

西：では、早速ハガキの紹介にいきましょう。

前号の反響

山：まずは前号の表紙&ドリキャス特集への反響から。

●オレンジの表紙＋白い渦巻き模様が目に止まり、初めて購入しました。面白い記事が多くて、とてもよかったです。バックナンバーに気になる特集があるので、早速注文しようと思います。　（高知県　北添裕康）

み：ありがとうございます～。大胆すぎるデザインかなと思ったんだけど良かったー！

山：あの表紙の「セガのハードは世界一ィィイイ！」ってキャッチにウケたという人も大勢いたね。みどり女史はセガ人なのかと。

み：好感触すぎてごめんなさい！　実はそれほどセガセガした身でもないんです。あのキャッチも「セゲいち」より、どちらかというと「ジョジョ」のパクリだし。でも『PSO』は大好き！（GC版が初プレイだけどネ……）

西：最近遊んでいるゲームは？

み：DSの『ぷつ森』とGBAの『キャッスルヴァニア』（暁）かな。交互に遊んでますよ。

●今回初めて購入させて頂きました。私はまさに「ドリームキャストブーム」なので（遅いですが）、「終わらない」と書かれた表紙にものすごく魅かれました。

（青森県　ワイルドボアハンター）

西：初購入ありがとうございます。DCは本当に終わりそうにないハードですよね。

山：新規の読者が増えてくれて嬉しいです。

●『アンダーディフィート』、記事を読んでかなり欲しくなりました。インタビューも内容濃くていいです。「ゲーマーの名において皆平等」。名言です！　（東京都　山口将則）

西：前号の記事を見て発売を知ったという人も多かったですね。

山：DCでまさかの新作リリースだったからね。そういうときこそ応援しないと！

●DC特集を見て、もう少し一緒に夢を見ようと思いました。ただ残念なのはアン子とデフ美の本名がわからなかったことです。

（大阪府　もるどふ）

み：ふふふ。アン子とデフ美の本名はページ内にこっそり載せていますよ～。ヒントは前号の10～11ページ！

●『ラジルギ』の記事はシューティングゲームに興味のない自分でも「これだけは遊んでみようかな……」と思えた。

（栃木県　KTM）

山：『ラジルギ』はアブゾネットがつながるようになるとヤミツキになるね。

み：前号の特集は全体的に好評なのかな？

西：アンケートの結果では確かに「面白かった」という意見が集まっています。でも「不満があった」という方も多かったんですよ。

●少し物足りなかった。以前のサターン特集くらいの規模で見たかったです。

（埼玉県　NAK）

み：サターン特集の規模となると……。

西：75ページ。本誌の約半分の規模です。

山：確かにDC特集は小さめだったね。

●もっとマニアックな内容でも良かったのでは……。

（大阪府　ちよじ）

山：特集の後半は、あえてメジャーなタイトルで固めたんだけど、いずれマニアックなタイトルで固めた特集もやりましょう。

み：学園ゲーム特集にも、たくさんのお便りを頂いてます！

●神楽つな先生のイラストがナイス！　グロイところもグロく見えない！（↑失礼）そういえば大昔は学園バトルってリアルな話だったんですよね。

（栃木県　エマニア）

み：ワーイ！　お友達の神楽先生にお願いしたかいがあった！　つなたん、ありがとう！

山：みどりさんの提案でご依頼したんですよ。今回も巻頭記事でお世話になってます。

●今回の学園モノは女生徒ばっか。中途半端に萌え狙わないで、ゲーム部分に集中してほしかった。

（沖縄県　ぽ村）

み：こんな意見も来てるよ。

●まるで往年のアイドルが、Vシネマで脱いでいた様なショックをうけました。え？　何がだって？　『夢幻戦士』の事だよ!!　最初見たときは同人ゲームかパロディ物かと思っていたのに……。この言について、ヴァリス好きを公言した編集長に感想を聞きたいです……あぁ……（泣）。　（愛知県　弘崎まろ）

山：感想ですか……。とりあえず僕は当時の広告でも眺めながら思い出に浸ります。

み：自分の世界にこもるなっ！　現実と戦おうよ……え、えーと次のハガキにいこうか。では、各連載へのご意見です！

●（「夢のゲーム学」について）大学で「文化」について学んでいるので勉強になります。

（山梨県　地球人e）

西：編集部では通称「夢学」と呼んでます。

山：ある意味、なんでもアリなコーナーなのでこれからが楽しみです。

●「プレイステンレス」で紹介されていた『オアシスロード』にはちょっとした思い出があります。当時口コミで評判の同ゲームを入手しようとしたのですが、どこにも売ってませんでした。メーカーHPで意見を募集す

るアンケートをやっていたので、「どうしても遊びたいので再販してほしい」と応募。後日、アイディアファクトリーより直接ソフトが送られてきました（それも無料で！）。当時のメーカー担当者の方には、今でも感謝の念を忘れません。　（北海道　斉藤章道）

み：（しみじみ）心温まるエピソードやね～。

●（「PCゲーム考古学会」について）旧いPCゲームの再評価は大変面白い。でも入手が難しいが。　（北海道　アッシュ）

西：当時のPC本体はもう、ネット以外ではほとんど入手できませんし、ソフトはディスクがダメになってることも多いですよね。

山：最近「誌面に紹介されているゲームはどこで買えますか」という問い合わせが増えているんですよ。ダウンロード販売サイトで購入できるものなどは、フォローするべきかも。今号では「i・revo」というサイトの記事を13ページに載せてます。読者限定の無料プレゼントもあります。よろしければぜひ。

ご要望なんでも受付中！

西：連載記事への希望も届いています。

●「こんなタイトル、エンディング見れるヤツいるの？」超難度ソフトをクリアまで指南（ネタバレもあるので解説はレベル別で項目を分ける）っていう……。　（大分県　ささ）

山：早速、恋パラ支部長に頼んでみました。詳細は80ページに掲載！

み：『ドラゴンズレア』でしょ？　ひどい……。

●編集部のみなさん、ライターさんがもちまわりで自分の心の1本を思い入れたっぷりに語ってもらうコーナー。　（新潟県　乱太）

山：これも採用！　今回は初回なので、「ゲームライフ」「再評価レビュー」という二種類のテーマで、藤井さんと巽さんにお願いしてみました。次回以降のテーマは募集中！

西：新コーナーは121ページからです。

●以前より写真や文章量が増えて、読み応えが増したと思います。　（大阪府　ABA）

み：確かに増えてるよね。PCゲームとかだと画面の文字が小さいから、写真も大きく載せないと魅力が伝わらないんだよね。

●PCEとかMDとか何の略なのか分からない。ゲーム初心者には分かりにくいと思う。　（高知県　銅チョコロール）

西：銅チョコロールさんは17歳ですか。

山：永遠の14歳はどう思われます？

み：年代によっては、ショップでPCエンジンやメガドライブを見かけたことさえない人もいるだろうし、その辺りは考えないとね。

●家に白アリが発生しました。しかも『バツ&テリー』や『暴れん坊天狗』や『忍者COPサイゾウ』の箱が食い散らされてしまった……。ダンボールの底に置いた私が悪いんか!?　（福井県　上田雅之）

西：ゲームにも虫害が!?

山：アア…イナゴダ…。

●最近、短命連載多くないですか？　（愛知県　segabit）

山：短命というか、単発の企画を増やしてます。毎号読むたびに新しいコーナーがあったら楽しいかなと思って。いかがでしょう？

み：毎回それを形にするデザイナー（つーか私）は大変だけどね……。

西：好評だったりすれば連載化もありますよ。

山：気になるご意見があったので、ここで少し反省会。

●最近つまんないです。特に特集が。もっとハードに！　コアに！　何か妙にライトユーザー寄りのような……。伊達に10年購読してません。文章に魂が込もってないのがまる判りです。このハードが好き！　ソフトが好き！　って言うライターさんに書いてもらって下さい。表層をなめただけの文は何も伝わってきません。　（大阪府　コケカキイキイ）

●「ユーズド・ゲームズ」1号からの読者です。最近ゲームの紹介がさらっとしてるので、「ユーゲー」ならではのやりこんだ上でのゲーム紹介の仕方を考えてほしく思います。知

ってるゲームの紹介だと読んでも面白くないです。　（神奈川県　yu・a）

西：新規読者も増えて、誌名改称にも賛成意見が多かったですよね？

み：でも、賛成の理由には今の本誌への不満も少なからずあるんじゃないかな。

山：良くなるためのリニューアルが大前提です。企画や制作の工程も見直す！　まだ期待してくれるならなおさら応えないといけない。

誌名変更へのご意見

山：肯定意見が多かったですね。改名に賛成というよりは自分たちの手で良い名前をつけよう！　という気持ちがひしひしと伝わってきました。賛否含めいくつか紹介しましょう。

●いつも購入する書店に「ユーゲー」をやっと覚えてもらったのですが……でも誌名変更には賛成です。がんばれー。（愛知県　山本英）

●友人に「それ何の雑誌？」と聞かれるのはもうこりごりなので、「ユーゲー」のようによくわからない略称だけはやめてほしい。でも「ユーゲー」という名前に愛着はあるんだよなぁ……。新誌名は布教しやすい名称にしてくれ！　（秋田県　東ぶる）

●「ユーゲー」で定着しているからそのままでいいと思うが、「レトロゲームズ」とかだったら、本誌を知らない人にも内容がわかりやすいかもしれない。　（新潟県　ホエルオーの大和煮）

●「クラシック・ゲームズ」。クラシックは「古い」だけでなく「一流の」「最高の」「いつまでも価値を失わない立派な作品」という意味も含まれています。本当は「Classic works of game」（一流のゲーム）にしたかったけど長いので略しました。もっと略すと、「クラゲ」（笑）。　（宮崎県　ぷうか亭ターボ）

み：投稿には命名の理由がハガキの余白にびっしりと書かれていたりして、読者さんの愛情をたくさん感じました。ありがとう！

西：改称の肯定意見では「今の誌名は何の雑誌か伝わりづらい」という意見が多いですね。

●これで決まりです。「ユーズド・ゲームズ」。現行機も扱っていいと思いますが、いつまでも時代を逆走して欲しい。　（和歌山県　ずか）

山：原点回帰。「ユーズド・ゲームズ」に戻してという意見もいただいています。

●誌名の変更に反対します。理由は、単純に「ユーゲー」という名前が「ユーズド・ゲームズ」時代の愛称からずっと定着しているからです。良い例が「ファミ通」です。新しいハードに〝ファミリー〟とか〝ファミコン〟という言葉が着かなくなった今でも、変更されることはありません。読者にとって『ファミ通』であることが「当たり前」になっているということです。『ユーゲー』にも同じ事が言えるのではないでしょうか？（中略）変更後の新誌名が読者、特に誌名変更に賛成できない読者の納得するものになることを願っています。誌名変更→休刊（廃刊）という例は少なくありません。その轍は踏まないように頑張って下さい。　（兵庫県　迫　裕司）

山：反対のご意見も真摯に受け止めています。

み：新誌名を受け入れてもらえるようになるには、編集部がまずがんばらないとね。

●私としてはなくならずに続いてくれればそれで良い。新誌名はどうなるのかな。楽しみだな。　（青森県　んまゅか）

西：新誌名が楽しみ、というタイプの意見が多かったのには励まされました。

新しい本誌の名前は……！

西：ご応募を頂きました誌名のひとつひとつに、本誌への期待とか気持ちが込められていて、選ぶのは本当に大変でした。

山：新しい名前で、もっと面白いことに挑戦したいですね。良い部分は伸ばして、なくしたものは取り戻す！　新誌名でも本誌をよろしくお願いします！

「最近遊んで面白かったゲームソフト」名は？

直感ちょっかんヒトコト 第6回

今回は誌名変更のためなのか、頂いたハガキの数が過去最大になり、編集部もびっくり！　今回多かったゲームタイトルは、やはり話題作『FF12』。また前号特集したSTG『アンダーディフィート』『ラジルギ』を挙げてくれる人も多かったです。ハード的にはPS2ゲームでしたが、DCのタイトルも大健闘！　やはりPSE法関連で、保護計画を発動した方が多かったからでしょうか？

『ファイナルファンタジーXII』（PS2）
●新しい時代のRPGを感じたので。
（千葉県　mei a）

『デザーテッドアイランド』（PS）
●食料を探し求めて、島の動物を殺しまくっている自分に笑えたから。
（宮城県　FBI）

『天外魔境II』（DS）
●PCエンジンの2Dグラフィックも再現！　OP見ただけで泣きました。
（愛知県　紅ゆはた）

『おいでよ どうぶつの森』（DS）
●現実を離れのんびりスローライフ。
（神奈川県　ぽっぽたうん）

『スパークリングフェザー』（PC-FX）
●プレイヤー自身、かなり忍耐力がつきます（いろいろな意味で）。
（宮崎県　JEY）

『鋳薔薇』（PS2）
●『バトルガレッガ』の血を受け継ぐゲームを家で遊べる嬉しさ！
（大阪府　智II）

『ポップンミュージック12 いろは』（PS2）
●アーケード版稼動時から家庭用移植を期待していたゲーム。
（広島県　古里友弘）

『エースコンバットゼロ』（PS2）
●プレイヤーを気分よく盛り上げてくれる演出がいい。
（秋田県　りりかる騎士さま）

『ラジルギ』（DC）
●ボスが壊れるときのエフェクトが気持ちイイ！
（兵庫県　HOHEY）

『龍が如く』（PS2）
●ヤクザを懲らしめるのが痛快。
（東京都　こーさく）

『カプコンクラシックスコレクション』（PS2）
●難ゲームの数々に無限クレジットで挑む快感。
（北海道　狼）

『ジャッジメントシルバーソード』（WSC）
●携帯ゲーム機のスペックを感じさせないスピード感溢れるSTG。
（愛知県　U-）

『スーパーオフロード』（SFC）
●カッコ良すぎるサウンドと、スピーディーなノリ。そして激しい中毒性。
（埼玉県　十三階は月光）

『ダークロード』（FC）
●単なるフラグ立てのゲームとは、一線を画してると思う。
（愛知県　ブービー）

『アンダーディフィート』（DC）
●シューティングとドリキャスが大好きだから。
（島根県　安達正文）

『頂上決戦最強ファイターズ』（NGP）
●携帯ゲーム機でも真剣に遊べる格闘ゲームはNGPだから。
（埼玉県　米の中のシャリ）

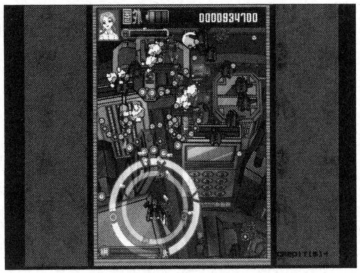
『サンダーフォースIII』（MD）
●ハマッた。『IV』もほしいです。
（青森県　新谷哲也）

『ダブルスティール　ザ・セカンド・クラッシュ』（Xbox）
●街中爆走ゲーム大好きなもんで。
（神奈川県　44J）

『ゴッドメディスン』（GB）
●シンプルイズベスト！　BGMも好きです。
（千葉県　ジストリアス）

『悪逆の季節』（3DO）
●松方弘樹に荒井注が出演！　実写万歳、俺、合掌（笑）。
（大阪府　北倉かずい）

『CLANNAD』（PS2）
●不満もあるがいい話。
（岩手県　ワングラム）



DC版『ラジルギ』。プレイしてない人が横から見ていても、楽しいシューティングです

◀ 読者のゲームレビュー ▶

この「読者のゲームレビュー」は、読者の投稿作品を紹介するコーナーです。自分が好きなゲームについて、ぜひ熱く語ってみてください。投稿はP131の応募要項に従って送ってくださいね。

ジェットセットラジオ フューチャー

●ハード：Xbox　●メーカー：セガ
●ジャンル：アクション
●発売日：02・2・22　●価格：7140円

投稿者◎東京都／北島翔平

本作はＸｂｏｘの最高傑作だ！

断言しよう。本作はXboxの最高傑作だ！

ローンチタイトルなのに最高傑作というあたりがXboxの未来を暗示していたような気もするが関係ない。いちいち気にするな！

DCで発売された前作がマニアのあいだで話題になった際には、とてつもない激ムズアクションというように伝えられていた。個人的にはそれほど高難易度には感じなかったが、確かに簡単なゲームではなかった。

３Ｄゲーム特有の距離感の掴みにくさなどもあっただろうが、やはり一番の原因は常にプレイヤーを追いかけてくるケーカン（警官）と、シビアに設定された時間制限だろう。

インラインスケートで街中を駆け巡り、所定の場所に落書きをしていくのが目的なわけだが、敵であるケーカン達が大挙して押し寄せてくる。攻撃手段は用意されていないので逃げ回るしかないのだが、そうすると時間制限でゲームオーバーという悪循環なのだ。

操作感は抜群で、スケートであらゆる場所を滑走できるのがとても気持ちのいいゲームなのだが、そういったシステムや落書きというコンセプトに対して、常に追いかけてくる敵や時間制限というのはいわば水と油だ。名作ではあるのだが多少中途半端な感も否めない、というのが妥当な評価か。

しかしそこで本作だ！　なにしろ時間制限を取っ払い、敵と戦うパートと街中に落書きするパートを完全に分けてしまったのだ！　この大英断によりこのゲームが本来目指していた面白さが100パーセントの精度で牙をむいた！

Xboxのハイパフォーマンスを駆使してさらに広大になったステージ。滑走できる障害物も増えて自由自在に飛び跳ねられる。電柱を垂直に登れるなんて、そんなアホな！

前作の反省からか戦闘パートも極端に難易度が抑えられている。筆者はクリアまでに一度もゲームオーバーにならなかったぐらいだ。戦闘には落書きの合間の気分転換の意味合いしか持たせてないのだ。この処置により大幅に間口が広がったので大正解だと思う。前作の評判に尻込みしていたヌルゲーマー諸君はぜひプレイするべきだ。

ところでXboxというのは、家庭用機で唯一ハードウェアが5.1チャンネル出力をサポートしている。

そこで違いの分かる我々硬派ゲーマーは大人の特権を利用して豪勢なオーディオ機器を揃えよう。当然映像出力はハイビジョンテレビにＤ端子接続だ。14型テレビにモノラルケーブルでゲームを映している一般人をあざ笑え！

そうするとうおおなんてこった！

ケーカンが後ろから迫っているのが分かる！　トンネル内で全ての音が反響する！　ゴキゲンなヒップホップやハードコアロックのビートがウーファーを通じて体に伝わる！　ていうか大音量にするとマジに部屋が揺れるぞ！　階下の住人に気をつけろ！

ＨＤ出力の映像もヤバイ。これが本当のマンガディメンションだったのか！　と目から鱗が落ちるぞ。

やはりそのゲームのポテンシャルを完全に引き出してこそ真のゲーマーだ。

納得行くまで環境に金をかけ、そしてぜひ『鉄騎』をプレイして欲しい（え？）。

>>From「ユーゲー」編集部

「難しいといわれるゲームでも、こうやって遊ぶと実は面白い」というレビュー方針が、本誌と見事にマッチした１本です。ゲームシステムだけでなく、5.1チャンネルの話題など切り口を変えているのもいいですね。（西村）

ピードアップ、6種類すべて集めると1UPする風船などが現れるのだ（風船に“EXTEND”の文字が入っているのを見て懐かしく思うのは私だけだろうか？）。

一体ずつ倒していくよりも、まとめてぶっ飛ばしたほうが効率的だし、なにより爽快感が違う。また敵を蹴飛ばした先にさらに気絶した敵がいれば、はじけあって両方向に転がっていき、より多くの敵を巻き込み倒すことができるのだ。敵の動きを読みつつ、なるべく多くを気絶させたうえで、最上段から一体を蹴飛ばし、一気にやっつけてしまうのが攻略のポイント。

しかし敵が気絶している時間はそう長くなく、中には弾を発射してくるものや、攻撃を2回当てないと気絶しないやつもいる。そのうえ、1ラウンドに時間を掛けすぎると、確実にチップちゃんを狙ってくる無敵キャラが現れるので、ゆっくりしていられない。

敵の動きを読む洞察力、攻撃をかわしつつ気絶させていくテクニック、時間内にクリアする素早さが要求されるのだ。

一子相伝の暗殺拳のごとく、萌えの秘孔を突きまくると同時に、快いアクションも楽しめる本作は、もちろんギャルゲーの部類に入るのだが、ビジュアルのみに頼らず肝心のゲーム部分も丁寧に作られている。

その姿勢は「ムービーは綺麗だし女の子も可愛いんだけど、ゲームとしてはちょっと物足りない」と感じることの多いギャルゲーの中において、ひとつの手本を示しているのではないか？　と、私は考えている。

ギャルゲーを意図的に作ろうとした場合、魅力的な美少女キャラが絶対に必要だが、ゲーム性というものはあまり重要視されない。

なぜならギャルゲーを好んでプレイする者は“萌えたい”“美少女キャラとのコミュニケーションや物語を楽しみたい”と思うから遊ぶのであって、本格的なゲーム性を求めてギャルゲーに走る者などあまりいないからである。

しかし、「美少女キャラに萌えることができて、なおかつ純粋にゲームとして面白い」というギャルゲーがあってもいいと思うし、むしろそういうゲームが多いに越したことはない。良質なアクションが楽しめて、思いっきり萌えることができる『チップちゃんキィーック！』は言うなれば“才色兼備なギャルゲー”だろう。

興味が湧いたならぜひ遊んでみてほしい。萌えを求める者たちにも、ただアクションゲームを楽しみたいという人にも、しっかりと応えてくれる。

ちなみに私にとっての本作の萌えどころは、チップちゃんに変身したときのセリフ「わ〜、ねこさんだ〜♥」（ハートマーク重要！）と、聴いているだけでとろけそうになる主題歌、そしてなんといってもチャップちゃんの絶妙な足の閉じ方とキュロットの裾！　そこから覗けるフトモモである！　うおおおぉおお！　萌えるぜ！　萌えるぜ!!　萌えつき死ぬぜ!!!

あ、白い目で見ないでください（笑）ね。

>>From「ユーゲー」編集部

冒頭より「萌え」に対するこだわりが展開されていて、このゲームが好きな想いがよく伝わってきます。ちょっとくどい部分もありますが、勢いで読ませる文章で、「萌え」だけでなくゲームシステムについて考察されているのがよかったです。（西村）

読者のゲームレビュー

チップちゃんキィーック!

●ハード：PC-FX
●メーカー：カスタム・NECホームエレクトロニクス
●ジャンル：アクション
●発売日：96・9・13　●価格：7800円

投稿者◎兵庫県／宇宙探偵J9

超絶の萌えと良質のアクション！　相乗効果で萌えつきろ！

ねこみみ！　タヌキ娘！　美少女！　巨乳の女神様！　そして萌え！　これらの言葉に敏感に反応するなら、ぜひ遊んでほしいのが『チップちゃんキィーック！』だ。

本作は“萌える”ということでは、ＰＣ－ＦＸにおいて頂点に立っている。ソフトのケースだけで萌えられるほど、強力である！　まず目を引くのが、チップちゃんたちの「ふにふに」「ふよふよ」とした、思わずつつきたくなるような、やわらかそう～な肌！　キャラクターデザインの匠の技というか、本作の美少女たちはみんな妙に肉感のあるモチ肌である。

そのうえ、萌えるポイントの基本ともいえる「けものみみ」と「しっぽ」とくれば、少しでも萌えを感じる素養のある者はもうオープニングデモだけで萌えつきる！　参りました！　私、萌えましたわ！　うおおおぉ!!　と一種の錯乱状態に陥ること必至である。私がそうだったから！

さて、本作のストーリーは元気で活発なチップちゃんと、おとなしいボクっ娘のチャップちゃんのふたりが遊びに行く途中、不注意により復活させてしまった魔王と女神の争いに巻き込まれ、魔王が放った５人のマ族（マニュアルではこの表記）を倒すよう、女神に命じられるというもの。マ族と戦うための力として、ふたりはネコ娘とタヌキ娘に変身させられ、“ぱえーん”な連鎖が組めそうな武器、“モーサポー”を与えられるのだった。

ここで「なんでネコとタヌキなんだ!?」とツッコんではいけない。いいじゃないか、萌えられれば！　萌える姿に理由など不要!!　５人のマ族もすべて美少女。それも男勝りな海賊少女や二重人格の巫女娘など、しっかりツボをおさえているので萌えるぞ！　ていうか萌えろ!!

しかし本作は、萌えだけが売り物というわけではない。ゲーム自体は今ではあまり見かけなくなった、オーソドックスな固定画面アクションだが、全体的に出来がいい良作なのだ。ゲームをスタートさせると、まずチップちゃんかチャップちゃん、どちらでプレイするかを選択する。能力的な差はないので、好みで選んでいい（私はキュロットの裾ラインが萌える、チャップちゃん派）。

全６面で、それぞれのステージに10ずつのラウンドがある。基本的に画面内の全ての敵を倒せばラウンドクリアーだが、最終ラウンドではそのステージのボスキャラを倒さなければならない。各ステージの背景や敵キャラはボスにちなんだものになっており、個性的で見ているだけでも楽しい。背景のビルにＰＣ－ＦＸの広告と、マスコットキャラのロルフィーが描かれているのを見て、同ハードのファンである私は思わずほくそ笑んでしまった。

操作方法は方向キーと攻撃、ジャンプボタンのみと実にシンプル。攻撃ボタンでモーサポーを敵に投げつけると一定時間気絶するので、敵と重なった状態でさらに攻撃を加える。するとチップちゃんが敵を蹴飛ばして倒すのだ（チャップちゃんの場合はパンチ）。ゆえに「チップちゃんキィーック！」である（と思う）。

蹴飛ばされた敵は画面端まで転がっていくが、その時他の敵を巻き込むと一緒に倒すことができる。しかも１体巻き込むごとに得られる得点が倍増していき、モーサポーの飛距離が伸びるパワーアップや、チップちゃんたちの動きが速くなるス

読者投稿募集！

このコーナーでは、読者のみなさんからゲームレビューの投稿を募集！　あなたも自分が大好きなゲームについて、熱く語ってみませんか。機種やジャンルなどはオールフリー！　投稿希望の方は、「文章量1200字以内」の規則に従って下記住所までお願いします。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社　「ユーゲー」編集部「読者のゲームレビュー」係まで

ゲーム系のライターも引き続き募集中です。

ほんのり拡張!?

イラストギャラリー

今回も、デザイナーの高橋が担当いたします！　なんと前号が大評判で投稿数が倍に増えたとか。みんなありがと〜！　お礼に誌面範囲ギリギリまでハガキを載せちゃうぞー。デザイナーの特権、使いまくりっ☆

『ウルティマ　恐怖のエクソダス』
愛知県　弘崎まろ

このゲームの主題歌の作詞は秋元康。前号特集したドリキャスのCM仕掛け人も秋元康……。な、なるほど!!

『ドラゴンフォース』
愛媛県　吉田　遼

初投稿さんは熱烈大歓迎！　お初とは思えないほど激ウマ!!　全然関係ないですが、お名前がうちの営業さんと同姓同名!?

『シルヴィアーナ　愛いっぱいの冒険者』
岡山県　京りず

今回はRPGのイラストがいっぱい！　薄味ヌルゲーマーな私には、ハガキ裏のゲーム解説文が大変参考になりました〜。

『リンダキューブ　完全版』
愛媛県　ドンゴロ

今回の「RPG特集」前編では、主に初期の作品を取り上げましたので、「リンダ」は来る後編に期待してよいかも?

『ロストワールド』
愛媛県　セサミンX

はッ、はいィっ!!　じゃ、じゃあ、この店にあるもの全部と……おおお、おねーさんを下さいっ!!（一部問題発言あり）

『Forget me not ーパレットー』
東京都　阿部逸人

（大量の赤字校正を目の前にして赤…赤イ……文字…？　頭……頭ガ……痛イ……（いやマジで……ネタじゃないから！）

『ドラゴンクエストV』
青森県　ジェット雀

高橋も「ビアンカ派」に清き一票を投下。リメイク版でも、もちろん伴侶はビアンカ。こんなお嫁さんになりたい！（遠い目）

『エメラルドドラゴン』
愛知県　紅ゆはた

前号に引き続きご投稿感謝です♪　描き慣れた感じが、よーく出てますヨ！　女子読者ちゃん、ほんと少なくて……よよよ。

かってに企画発動!?

次号より「テーマイラスト」コーナーを新設します！　テーマにそったゲームキャラや作品のイラストを、たっぷり思いを込めて描いて送ってね！

次号のテーマ「ゲームの中の女戦士」

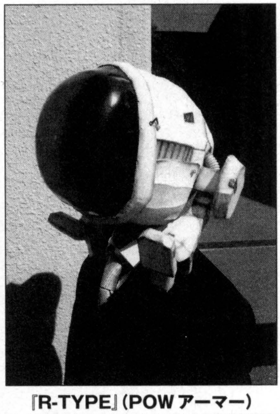
※通常のイラストも、もちろんいつもどおり描いて送ってくださってもOKですよ〜。テーマに対する投書も受け付けます！

『ファンタシースターオンライン』

千葉県　東　美里

B4サイズの大作来る!

なんと、B4サイズのスケッチブックに描かれた超ビッグなイラスト作品が届きましたっ！「大きいイラストを送りたいのですが……、と丁寧にも事前にご連絡をいただいたんですよ。僕好みの子も描かれてるので掲載！」と編集長推薦です！実は『PSO』、高橋はGC版で超ハマってました！　メインキャラは全身緑色のトンガリ頭のハニュ。バレンタインクエストでは燃えまくり！



『R-TYPE』(POWアーマー)

福島県　副社長

立体作品もすンごいのが届いたぞー!

毎回、編集部の度肝をぬく立体作品を投稿されている「副社長」さんの最新作!! なんと、このカッコで卒業式に参加されたそうです。あんた勇者だよ!　卒業おめ!

今月の楽園追放的なコーナー

～(コラ)ボ万歳!!～

兵庫県　宇宙探偵J9

←我々の予想だにしなかった恐ろしいコラボが錬金爆誕!!　つうかゾルゲ先生……DCネタを先にやられちゃいましたが、大丈夫っすかー?

北海道　大草章一

→ちまたで噂のノータイリーマン編集長が、さっそくご登場ですよニヤニヤ。誰か～、続きを描いてー!!

新潟県　黒須白兎　『ファ美&ツイン』

ぬおお。ついに「全ファミ。」のハガキイラストがキター!　この調子で、もっともっと盛り上げましょー!　ユーゲー魂よ、永遠に!

投稿募集中!

ゲームの思い出、誌面への厳しいご意見、新生ユーゲーへのご期待、面白コラボイラストなどなど、あなたの投稿をお待ちしてます！締め切りは6月2日（金）消印有効です。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社　ユーゲー編集部

Eメールはこちら。
特にオチがない話でもOKです。
ug@microgroup.co.jp まで
お待ちしています!!

葉書の隙間から

最近、ますます荒れ気味な編集部です

静岡県　シンヤ

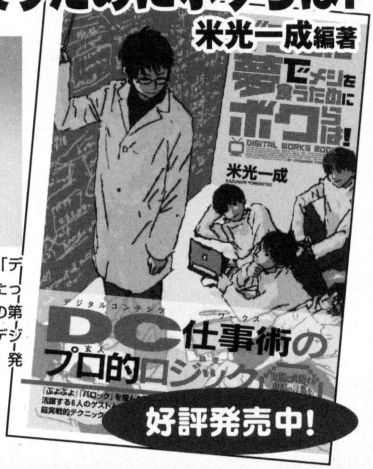
わー、ありがと～♪　ところで高橋の容姿はタダヨそっくりでごじゃるよ。

デジタルの夢でメシを食うためにボクらは!

『ぷよぷよ』、『パロック』を産んだゲーム作家
米光一成&6人の豪華ゲスト。
ゲーム・Webサイトなど、
デジタルコンテンツ仕事術の神髄を語る!

「池袋コミュニティカレッジ」で行った講座「デジタルコンテンツ仕事術」の模様をライブ感たっぷりに再現。デジタルコンテンツクリエイトの第一線で活躍する6人のゲストとの対話から、デジタルコンテンツのプロたちの実践テクニック、発想法、方法論を探っていく。

B6判／192ページ・ISBN4-89637-230-1
定価：1575円（本体1500円＋税5%）



新作だけがゲームじゃない! 時代を超えるゲーム専門誌

ユーゲーDX デラックス

USED GAMES

www.microgroup.co.jp/mm/

No.09〜12 STAGE 3

「ユーゲー」3度目の総集編が登場!
No.09から12の内容を収録し、さらに今回、書き下ろし企画「探偵ゲーム特集」を収録! 総集編おなじみの「編集者コラム」も掲載。

A5判 500頁以上!

鋭意制作中!!

発行:㈱マイクロマガジン社 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 TEL:03-3206-1641(販売)FAX:03-3551-1208
※弊社では現在、通信販売を行っておりません。お手数ですが、お近くの書店様を通じてご注文ください。

読者プレゼント当選者

ユーゲー4月号No.24

DC『UNDER DEFEAT』
兵庫県　内山博貴
静岡県　池谷昌利
愛知県　山本英生

DC『ラジルギ』
北海道　島野和幸
埼玉県　梅原潤
福岡県　山崎広海

PSP『dancing blade かってに桃天使!』
埼玉県　町田貴弘

『dancing blade かってに桃天使!』特製カレンダー
滋賀県　中浜到

装着型食事装置『ショクシ』
栃木県　山口英寿
愛媛県　渡辺勇樹
宮崎県　後藤大樹

DVD+CD『THE SECRET LOVER 虫姫さま』
北海道　早坂一幸
神奈川県　中川幸弘
愛知県　向井慶太

DC『シーマン』
宮城県　桜井香織

PCE『ときめきメモリアル』
宮城県　千葉桂太

PS『学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!』
山梨県　張牽哲

PS『m　〜君を伝えて〜』
北海道　上田雄治

DC『コンフィデンシャル ミッション』
奈良県　後藤匡篤

DC『スピリットオブスピード1937』
東京都　系数康文

ドリームキャスト本体
広島県　長谷川絢加

ドリキャスポケットティッシュ
京都府　平野絵理香

図書カード（1000円分）
東京都　秋元秀之

敬称略

やあこんにちは！ボクは「ユーゴ君」だよ！
わたしは「ユーゲちゃん」なの。
この不自然な隙間は、べ、別にあんたのために用意したんじゃないんだからねっ！
そういえば、ついにこの雑誌も創刊十周年。
この激動&斜陽のゲーム業界で、これはちょっとスゴいよね。
ドドドド
編集もライターもほぼ全員ジョブチェンジして
バシルーラとも言う
いつの間にか、このマンガが最古参になっちゃったけどねッ！
ゴゴゴ
そうだ！これまで一顧だにしてなかったけど、編集部にお祝いに行こうっっ！
メビュ〜
このマンガも連載７年目を迎え、ご愛読いただいた読者の皆様は一週間後に呪われて死ぬというから恐ろしいじゃありませんか奥様
過酷な労働条件の中で十年を戦い抜いたユーゲー編集部にッ！
第ヒヒヒ回　作画汁まみれ
ゲームShop YOU&G
ユーアンドゲー
宮崎吾郎第一回監督作品

うわッ!!
ユーゲト編集部がないっ!

なにもかもサバクになってしまっているわっ!

ど、どうしてこんなことが!
そうだ…ひょっとして

手の込んだ「休刊のお知らせ」かも知れないッ!

休刊!!!!!

そうだ！いまどきゲーム専門誌なんか長続きするほうがおかしいんだッ！創刊十周年とか新誌名募集なんて、悲しく儚いウソに決まってたんだッ！

「よりパワーアップして必ず帰ってきますからご期待下さい」とか言いながら絶対帰ってこない夜逃げファミリーのような凄惨な地獄絵図が繰り広げられたに違いないんだッ！

これは編集部の紛糾を暗示的に表現した活躍想像図です

そんなッ！わたしたちどうしたらいいのッ！「ユーゲ」に「ユーゴ」だなんて、

誌名に迎合しまくった名前をつけて絶対連載を切れないようにする薄汚い戦略だけでここまで生き延びてきたというのにッ！

こうなったら、逃散した編集部のかわりに僕達で新誌名をデッチあげ、それに迎合した名前に改名するしかないッ！

改名!!!!!

「ユーズドゲームズ」
「ユーゲー」と、誌名が
短縮化されてきた
経緯を踏まえ一気に
「ゲ」ではどうだろう！

じゃあ私たちの名前は
「ケ」に「ゾ」
とかなのッ？

逆に長くしてみて
「ユーズドドウロロメタ
ハイドロキシアパタイト
ナーガールジュナノマロカリス
寿限夢ゲームズ」というのは
どうだろう！

じゃあ私たちの名前は
ドブゲラドブスに
ウルトラスーパービッグ
マキシムグレートストロング
トットとかなのッ？

同じように迷走しまくってる
お隣の雑誌と合体して
「批評ゲームズ」略して
「批ゲー」というのは
どうだろう！

じゃあ私たちも●藤智晴さんが
毎回血ヘドを吐くようにして
描いてる無理のありまくりな
萌えキャラみたいになるのッ？

一部内容に不適切な部分がありましたので削除いたしました。新誌名で心機一転今後もがんばってくださいね！

ユーズド・ゲームズ ナイスゲームズ ユーゲー Anniversary 10周年プロジェクト

ご応募ありがとう！　応募総数500通以上！

新誌名決定!!

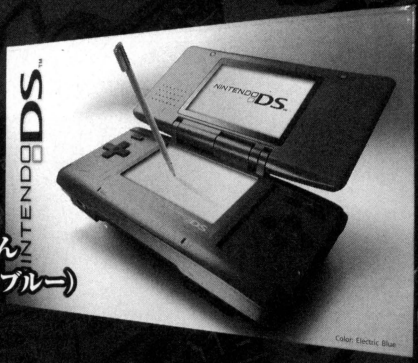
新しい誌名は……

「GAME SIDE」

【ゲームサイド】

【応募者コメント】
『海に臨む場所をseasideと呼ぶなら、
ゲームに臨む雑誌「ユーゲー」をgamesideと
呼んでみませんか？
造語でGAMESIDE（ゲームサイド）。
"ゲーム（を）再度（遊ぶ）"というシャレも込めてます（笑）』

◎入賞：
東京都／吉村MK-Ⅱ（ペンネーム）さん
●賞品：北米版ニンテンドーDS（エレクトリックブルー）
編集長山本と焼肉を食べにいこう権



編集部寸評　その①

山本：本誌を「ゲームに臨む場所」と呼んでもらえることは、ユーザーが自分好みのゲームを探したり楽しむ指針になるという、ユーゲーの目指すところです。これを言い得ており、〝大きな夢〟を感じました。〝ゲームに臨む〟（Gameside）場所に立つ時、ユーザーは何を想うのか!?

みどり：（ポカーン……）慣れないのに、カッコつけよーとしないでいいよ！

山本：ごめん。大げさなのはやめよ。つまり「ゲームが好きだ」「実はこんな遊び方がある！」「このキャラがイイ！」「このゲームを知っているか!?」などなど、ゲームという大海に浮かぶあらゆる情熱を誌面にぶつけていきたいわけです。読者参加型の熱い雑誌にしていきたいですね。

みどり：前号で「〜ゲームズ」とか伝統は引き継ぎたいと言ってたけど、あれはどうなったの？

山本：「〜ゲームズ」系の名称も候補にはあったんだけどね。「GAMESIDE」の最初の5文字に注目。

みどり：あ〜！　〝GAMES〟になってる！

西村：伝統は守られているわけですね。横文字で一見オシャレに見えるけど〝ゲーム再度〟というシャレで落ちてるのがウチらしいです。

みどり：ところで、賞品なんだけど……このDSいいなぁ。青と黒のツートンでカッチョイイ！

西村：下の余計な権利は？

山本：吉村MK・Ⅱさんには編集部から連絡しますね。シュウォッチで連射対決するからよろしく。

みどり：ちょ、ちょっと！　もしかして『スタソル』対戦でも申し込もうとでも!?

西村：次のページからは惜しくも選考にもれてしまった候補をご紹介します。

◎優秀賞:

「ゲームライフ」（千葉県／meiaさん、福岡県／UIさんほか）
「ユーザーゲームズ」（兵庫県／宇宙探偵J9さん）
「エターナルゲームズ」（愛知県／Segabitさん）

◎寄せられた新誌名案(ほんの一部!)

●Nostal-G(ノスタルジー) ●PSEに反対するユーゲー ●Rゲーム(Rはリアル／レトロ／レゲエのRだそうです) ●アキバ系マニア情報誌『オタクゲームズ』 ●永久不滅のゲーム達 ●エンジョイゲームズ ●オレゲー ●俺の愛したゲーム達 ●懐古堂通信 ●キラリ★ゲーム星 ●ゲーム X'ing(ゲームクロッシング) ●ゲームエクスプレス ●ゲーム倶楽部 ●ゲーム魂 ●ゲームRenaissance(ルネッサンス) ●すんゲー! ●セレクトゲームズ ●ディスカバーゲームズ ●ドット天国 ●ドリームゲームズ ●はぐれゲーム激情編 ●発掘!ゲームズ大作戦 ●ピコピコ ●マイゲー ●みんなのユーゲー ●山本に黙ってついてこいマガジン ●ユーゲー32X ●ユーゲーmk II ●ユーゲーアドバンス ●ラブゲー ●レジェンドオブゲームズ ●れとげゑ ●レトロ・ゲームズ ●ロマンゲームズ ……などなど

↑↓長野県／世迷い子さん

編集部寸評 その②

山本：たくさん誌名案がきたね。

西村：予想以上のご応募に、編集部でもびっくりでした。誌名集計がしばらく日課になったほどです。

山本：そのため急遽、惜しかった3案に特別賞を設けました。まだ秘密ですが、編集部からプレゼントをお贈りします。

みどり：面白いのもけっこうあるね。「はぐれゲーム激情編」だって（笑）。インパクトはあるかも。あと「ユーゲー○○」というのも多いね。「ユーゲー」という名前を残したかったのかしら?

山本：もちろん「変えないでほしい」という意見もあったんだ。

西村：確かに「ユーゲー」って覚えやすいし、頭に残りますよね。

山本：でも今回、雑誌の名前ってほんとに難しいって実感したよ。「これいい」って思って調べたら、すでに他で商標を登録済だったりとか、過去に同名の雑誌があったりとか。

西村：「山本に黙ってついてこいマガジン」なら、絶対大丈夫ですよ。

山本：だから〜。

みどり：まあまあ。私はデザイナーとして、雑誌の「生まれ変わり」に立ち会えて光栄ですよ!

西村：「ユーゲー」が持ってた面白さは、新誌名になっても引き継いでいきたいと思います。

山本：そうだね。「面白いゲームを探して紹介する」という本誌が受け継いできた精神は変わりません。読んでみて「遊んでみたいな」と思うような雑誌を目指します。

山本&西村&みどり：次号よりリニューアルする本誌を、今後もどうぞよろしくお願いします!

「ユーゲー」の誌名が「ゲームサイド」に変わります！

GAME SIDE【ゲームサイド】定期購読のご案内

「ゲームサイド」のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。

『ゲームサイド』　奇数月３日発売予定・年６回発行
一年間の定期購読価格 → 定価860円（税込）× 6回 ＝5,160円

【お申し込み方法】
手続きは簡単です。巻末に綴じ込んである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額とともにお申し込みいただくだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

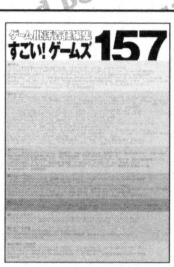
【ご注意】
・定期購読をお申し込みされる際には、発売日の2週間前までにお申し込みください。締切以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
例：次号リニューアル1号からお申し込みされる場合は、2006年6月19日（月）までにお申し込みください。
・本誌巻末の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は受けつけかねますのでご了承ください。
・ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入ください。特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
・定期購読期間中の途中返金については、受けつけかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。
・住所を変更された場合は、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。
・定期購読の最終月に継続ご案内用紙を同封させていただきます。

①巻末にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。この際に、「払込取扱票」と書いてある所から、「払込金受領証」を決して切り離さないようご注意ください。
②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」を丸で囲んでください。
③通信欄の「購読期間」に何号からご希望かをご記入ください。なお、期間は1年のみです。
④ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入ください。
⑤右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。
⑥すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に代金を添えて提出してください。

・通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

お問い合わせ先
〒104-0041　東京都中央区新富１-３-７　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土・日・祝日を除く平日AM 9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp（件名は「ゲームサイド・定期購読」とご記入ください）

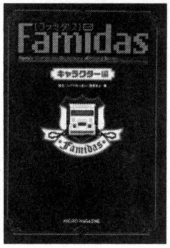
好評★既刊本 絶賛発売中



すごい！ゲームズ157
B5判／178P　ゲーム批評編集部：編
定価：980円（本体933円＋税）
ISBN4-89637-232-8

「ゲーム批評」04年3月号～05年11月号に掲載された「ゲームソフト批評」全157タイトルを、ギュギュッと1冊に濃縮。あなたが気になるソフトがきっとある！

マイクロマガジン社の本



Famidas（ファミダス）
B6判／152P
毬夫・シバリみっきぃ・海老まよ：著
定価：1260円（本体1200円＋税）
ISBN4-89637-229-8

「マリオ」・「パックマン」など、ファミコンとともに歩んだ人気キャラクター100名を厳選し紹介する、キャラクター事典。レトロゲーマー必見の1冊！

風雨来記2 オフィシャルコンプリートワークス
B5判／144P
定価：1890円（本体1800円＋税）
ISBN4-89637-221-2

PS2用ゲーム『風雨来記2』唯一のオフィシャル攻略本。最適ルート攻略あり、観光ガイドあり、設定資料ありの、もうなんでもありありの全部入り！

はじめてのファミコン ～なつかしゲーム子ども実験室～
B6判／160P　卯月　鮎：著
定価：1050円（本体1000円＋税）
ISBN4-89637-210-7

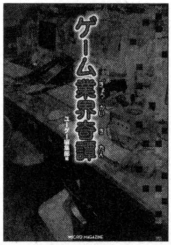
惜しまれつつも終わってしまった「ユーゲー」の好評連載「まるやきくんのなつかしゲーム人体実験」が1冊の本になりました!!　書き下ろし満載のお買い得な内容です。

悪趣味ゲーム紀行3
B6判／162P　がっぷ獅子丸：著
定価：998円（本体850円＋税）
ISBN4-89637-191-7

「2」の発売から丸3年。数々の悪趣味ゲームをがっぷ獅子丸先生が一刀両断。後半は編集部との特別座談会というお得な1冊。普通のゲームに飽きたアナタに。

謎のゲーム魔境4
四六判／242P　ゾルゲ市蔵：著
定価：1029円（本体980円＋税）
ISBN4-89637-174-7

あの伝説のゲームメーカーDECO（データイースト）を一大フィーチャー。巻末のビック東海編では、幻のDC版『バトルマニア』の企画書を収録。保存版です。
※「1」は完売しました。



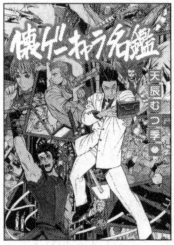
ゲーム業界奇譚
四六判／176P　ユーゲー編集部：編
定価：1155円（本体1100円＋税）
ISBN4-89637-177-1

ゲーム開発中に起こる怪奇現象。『零』や『流行り神』といった実在タイトルから「がっぷ獅子丸が語る章」まで、業界に語り継がれる怖い話を集めた渾身の1冊。

キルタイムコミュニケーションの本

美食倶楽部バカゲー専科3
四六判／192P　ユーゲー編集部：編
定価：1029円（本体980円＋税）
ISBN4-86032-036-0

現在も続く「ユーゲー」の好評連載「バカゲー専科」の単行本第3弾。長編書き下ろしに加え、元編集部員奥山がいばらの道を歩んだ「疾走！魔法大作戦」も収録。
※「1」は完売しました。



懐ゲーキャラ名鑑
A5判／160P　天辰むつ季：著
定価：1029円（本体980円＋税）
ISBN4-86032-077-8

「ユーズド・ゲームズ」時代からの人気連載「懐ゲーキャラ名鑑」が1冊の本に！　描き下ろしはもちろん、ゲーム紹介まで加わり、読み応えたっぷりな内容。

現在弊社では、上記書籍の直接販売を休止させていただいております。ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。お届けまでの日数は、書店によって異なります。注文時にご確認ください。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーゲー

「ユーゲー」は「ユーズド・ゲームズ」と「ナイスゲームズ」が合併した素薔薇しいゲーム誌です!!

7月号(No.13)

第1特集
ブランド生誕20周年記念
ベスト！　ヒット!!
ナムコット!!!
第2特集
シューティングゲームの深層
特別付録
ナムコ公認
復刻FCカセットシール

9月号(No.14)

第1特集
期間限定スペシャル企画
五輪ゲーム特集
第2特集
MINIPOWER
今、明かされる
ミニゲームの世界
シリーズ特集Part 8
シャイニングシリーズ

11月号(No.15)

総力特集
発売10周年記念!!
セガサターン、シタ?
小特集
TV放映25周年記念！
ドラえもん
ひみつゲーム大百科
付録
セガ公認
セガサターンステッカー

1月号(No.16)

読者投稿連動企画
みんなのゲーム評議会
第2特集
僕たちの好きな
もえるゲーム
シリーズ特集Part 9
桃太郎電鉄

3月号(No.17)

巻頭特集
悠久のゲームメーカー
F・O・Gのすべて
第2特集
帰ってきた！
外伝ゲームの逆襲
第3特集
パっと遊べてズルズルはまる
パズルゲーム特集
お年玉特別付録
『クインティ』サントラCD

5月号(No.18)

巻頭特集
大作に隠れた2004年の
名作ゲームを徹底捜索!
ユーゲーAWARD2004
第2特集
レトロゲームの興奮再び!!
時代を逆走する総力小特集
8BIT!　アクションゲームズ
輝けるゲームアイディア

6月号(No.19)

巻頭特集
ゲーム&ウォッチ生誕
25周年記念!!
ハンディゲーム機
グラフティ
第2特集
マス目の数だけドラマがある!
3Dダンジョン探索の達人
シリーズ特集Part10
ヘラクレスの栄光

8月号(No.20)

巻頭特集
語り継がれるゲームがある
Falcomの世界
第2特集
～忍を極める秘伝の書～
忍者ゲーム特集
特別付録
ファルコム公認
特製ステッカー

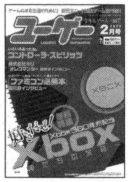
10月号(No.21)

巻頭特集
スーパーファミコン
メモリーズ
シリーズ特集Part11
SaGa～サ・ガ～
特別付録
ファイアーエムブレム
トラキア776 &
ファミコン探偵倶楽部
PART II
ミニポスター

12月号(No.22)

第1特集
ゲームメーカー
トレジャーの軌跡
第2特集
隠れキャラ列伝
～ファミコン編～
第3特集
絢爛!
プリンセスゲーム舞踏会

2月号(No.23)



巻頭特集
Xbox360発売記念
好きだぜ！Xbox
俺たちの宝箱
第2特集
いろいろあったね。
コントローラ・スピリッツ
特別企画
「ファミコン必勝本」
同窓会インタビュー

4月号(No.24)

巻頭特集
ドリームキャストは
終わらない
第2特集
学園ゲーム入学案内
緊急特集
レトロゲーム機が
買えなくなる!?
電気用品安全法
緊急レポート

新作だけがゲームじゃない！　時代を超えるゲーム専門誌　ユーゲーDX

STAGE 1
ユーゲーNo.1～No.4にナイスゲームズの連載も収録した超豪華保存版！　カラーページも完全再現。書き下ろしも収録。

STAGE 2
ユーゲーNo.05～08までをほぼ完全収録。恒例の書き下ろしに加え、伝説のイベント「ユーゲー夏祭り」(2003年8月開催)で配布された「ユーゲー限定版」も一部特別収録した愛蔵版。

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させていただいております。書店さんを通じての販売となりますことをご了承ください。お近くの書店にて「欲しい号数」「冊数」「住所、氏名、電話番号」をお申し付けください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。
※「ユーゲー」No.01～12は完売いたしました。

編集後記

改名。10年めに親しまれた誌名を変える。歴史の重さを感じます。本誌をより高めたい。その一心で今日まで考えてきました。副編に就任した時、「もし編集長になったら何をしたい？」と聞かれて「名前を変えてみませんか」と答えた。“ユー”とか“ゲー”は残したいと言って始まった相談を読者と引き継ぐことができたのは大変心強いです。頑張ります。（山本）

題名のない音楽会の時間には起きられない、優雅（？）な日曜を過ごしてます。現在１歳になった次男のマイブームは、ゲームソフトを棚から落とすこと。キツく入れ込むのですが、気がつくと引きずり落として取説を食おうとするので油断はできません。本誌リニューアルのほか、現在「ユーゲーDX STAGE3」を鋭意製作中！　こちらもぜひよろしくです。（西村）

発行人	武内静夫	
編集人	武内静夫	
編集長	山本悠作	
編集	西村将浩	
編集協力	天草ピエロ	天野譲二
	飴尾拓朗（G-trance）	池谷勇人
	氏勝@烈風	卯月　鮎
	遠藤昭宏	大澤良貴
	神楽陽子	櫛引直樹
	恋バラ支部長	芹澤正芳（武蔵野プロ）
	巽　吟子	田中ノボル
	多根清史	CHIEF
	罰帝（G-trance）	ぱるっち
	昼間たかし	藤井宏幸（武蔵野プロ）
	水野隆志（M2）	midi（phonio）
	箭本進一	夢崎
	米田政行（ぎゃふん工房）	
表紙イラスト	わらしなママ	
漫画・イラスト	神楽つな	
	雑君保プ	
	ゾルゲ市蔵	
	波多野ユウスケ	
デザイン	マイクロハウス クリエイティブ事業部	
	高橋みどり	
	堀なおみ	
販売営業	浜崎　肇	
	清水俊雄	
	八木司郎	
	山田浩樹	
	中川雄之介	
	梅　友則	
	吉田　遼	
広告営業	高崎　聡	
印刷	株式会社廣済堂	

「GAME SIDE」公式サイト制作中!
ネット上で簡単にアンケートに答えられる
Webアンケートを設置予定!

詳細は「ユーゲー」公式サイトで発表します!

http://www.microgroup.co.jp/ug/

引き続きライター募集中!!

「GAME SIDE」編集部では誌面向上のため、ゲーム系の原稿を書いていただくライターを募集しています。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方はもちろんのこと、未経験者も歓迎いたします。

ゲームの紹介文（タイトル・形式は自由）、経験者の方は雑誌などに掲載された記事と、履歴書を「GAME SIDE」編集部【ライター募集】係までお送りください。

応募から２ヵ月が経過しても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。また、応募書類は返却できませんので、あらかじめご注意ください。

応募先

〒104-0041
東京都中央区新富１-３-７　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
GAME SIDE編集部「ライター募集」係

ユーゲー USED GAMES 2006 6月号 No.25

平成18年６月１日発行第３巻第３号通巻26号

㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富１-３-７　ヨドコウビル
編集部　TEL 03-3551-9569　FAX 03-3551-9565
販売部　TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208
広告部　㈱マイクロマガジン社　広告営業課（高崎　聡）
レップ営業部（福田健太）
TEL 03-3555-1206　FAX 03-3297-0180
ＵＲＬ：http://www.microgroup.co.jp/mm/
E-mail：ug@microgroup.co.jp

新誌名第１号になる
8月号は7月3日(月)発売予定

■ NEXT ISSUE

「3」が出る前に遊び尽くそう

プレイステーション（仮）

新誌名になって最初の特集は、1994年に発売された「PS」こと「プレイステーション」。3000を越すゲームの中から、独自の視点で選んだオススメタイトルをクローズアップ！

ほか、さまざまな企画が進行中!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号	百	十	万	千	百	十	番
0 0 1 2 0 ― 2 ―		1	2	3	2	9	5

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					5	1	6	0

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

料金 ／ 特殊取扱

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

通信欄

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲームサイド ※新規 継続	月号より1年間	5，160円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話	年齢	性別
TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　）

※

（e-mail：　　）

（電話番号　　―　　―　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39675号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込金受領証

口座番号	百	十	万	千	百	十	番
0 0 1 2 0 ― 2 ― 通常払込料金加入者負担		1	2	3	2	9	5

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					5	1	6	0

ご依頼人 ※

料金 ／ 受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

POST CARD

50円切手を
貼ってください

1040041

東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社

ユーゲー USED GAMES 編集部

6月号　No.25アンケート係行

今後の出版企画の参考にさせていただきますので、以下の項目にご記入のうえ、ご投函ください。

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢　歳	性別　男・女
〒　住所			
e-mail			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●最近遊んで面白かったゲームソフト名

●そのゲームのプレイ時間　時間

その理由

●特集で取り上げてほしいテーマ

●ゲーム以外で一番興味のあること

●ゲーム以外の趣味

●欲しいプレゼント商品名（P.76参照。応募の締切は5月31日です）

●面白かった記事、不満があった記事の目次番号を3つまでご記入ください。

	番号	理由などありましたらご記入ください
面白かった		
不満があった		

●本誌へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですのでお書きください。

●読みたい新連載・コーナーなどありましたらお書きください。

●「プレイステーション」ソフトの中であなたが好きなタイトル3つと、その理由を挙げてください。

日本で唯一の全ハード対応ゲーム専門誌!!

GAME SIDE

【ゲームサイド】 No.1/8月号

ファミコンからXbox360に至るまで、あらゆるゲームマシンに対応し、
歴代のPC&アーケードのゲームもカバーする。
ゲームに生きる世代へ贈る、最強ゲームライフマガジン!

7月3日(月) リニューアル 創刊!

判型:A5判
予価:860円
発行:
株式会社
マイクロマガジン社

誌名変更のお知らせ

2002年5月のリニューアル以来、4年間にわたり「ユーゲー」という誌名で
皆様にご愛顧をいただきました弊誌は、2006年7月に10周年を迎えるにあたり、
誌名を「ゲームサイド」に改称させていただく運びとなりました。
流行にとらわれずにゲームの遊び方を追求する、創刊以来のコンセプトを維持し、
今後もより一層の充実した誌面を目指し、読者の皆様のご期待にお応えできますよう、
編集部一同、新たな気持ちで挑む覚悟でございます。
今後とも何卒、ご支援・ご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

編集部一同

マイクロマガジン社からのお知らせ

「GAME SIDE」&「ゲーム批評」イベント開催予定!

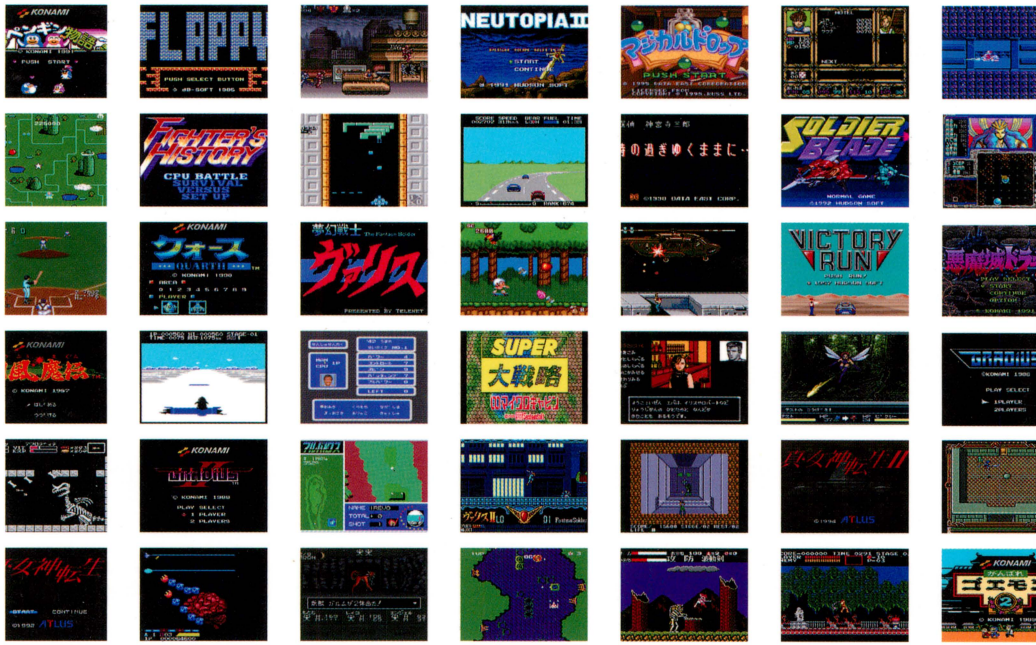
マイクロマガジン社が発行する2つのゲーム誌のリニューアルを記念して、この夏イベントを開催予定!
詳細は「ゲーム批評7月号」(6/2発売)および「GAME SIDE8月号」(7/3発売予定)にて発表予定!

マイクロマガジン社 公式サイト(http://www.microgroup.co.jp/mm/)に専用ページを開設予定!

平成18年6月1日発行第3巻第3号通巻26号　発行人・武内静夫　編集人・武内静夫　発行所：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641（販売）　FAX03-3551-1208

i-revoゲーム　http://game.i-revo.jp

100種類以上のなつかしゲームが遊べる



<プレイ可能タイトル2006年4月現在>

B-wings/Vol.40 ファイナルソルジャー /ZANAC/ もえろツインビーシナモン博士を救え / アクスレイ / アレスタ / アレスタ2 / グラディウス (FC)/ グラディウス (PCエンジン) グラディウス (MSX)/ グラディウスII/ グラディウスIII/ グラディウス2 (MSX)/ ゴーファーの野望～EPISODE II～/ スペースマンボウ / ソルジャーブレイド / ツインビー (MSX) ツインビー (FC)/ ツインビー3 / ミッドガルツ・デュアルサイド /ヴォルガードII/ 反生命戦機アンドロギュヌス / 沙羅曼蛇 (PCエンジン)/ 沙羅曼蛇 (MSX)/ 沙羅曼蛇 (FC) がんばれゴエモン2 / けっきょく南極大冒険 / アメリカントラック / イーガー皇帝の逆襲 / イー・アル・カンフー2 / イー・アル・カンフー (MSX)/ イー・アル・カンフー (FC) ガリウスの迷宮～魔城伝説II～/ スーパー魂斗羅 / バイオミラクルぼくってウパ / ファイナルゾーン / レイラ / 夢ペンギン物語 / 夢大陸アドベンチャー / 夢幻戦士ヴァリス 夢幻戦士ヴァリスII/ 悪魔城ドラキュラ (FC)/ 悪魔城ドラキュラ (MSX)/ 悪魔城伝説 / 王家の谷 エルギーザの封印 / 魂斗羅 (FC)/ 魂斗羅 (MSX)/ 魂斗羅スピリッツ / 魔城伝説 ARCUS(アークス)/ARCUS(アークスII)/Vol.43　ニュートピア I/XZR - 破戒の偶像 -/XZR II - 完結編 -/Xak -The Art of Visual Stage-/Xak II /Xak　－ガゼルの塔－/ ダンジョンエクスプローラー ダークキングダム / ドラゴンスクロール / ノイギーア / フレイ / 大魔司教ガリウス / 月風魔伝 / 真・女神転生 / 真・女神転生 if・・・/ 真・女神転生II/ 真魔王ゴルベリアス 魔王ゴルベリアス / 魔界八犬伝 SHADA/Gaudi バルセロナの風 -/The Tower of CABIN/ あーくしゅ / 探偵神宮寺三郎　時の過ぎゆくままに・・・/ 探偵神宮寺三郎　横浜港連続殺人事件 SUPER 大戦略 / シュヴァルツシルト / 三国志正史 天舞スピリッツ / 大戦略 / 斬 II スピリッツ / 斬 II スピリッツ / 緋王伝 - 魔物達の誓い -/ 魔神転生 / にゃんぴ / クォース (MSX) クォース (FC)/ パズルボーイ / フラッピー/ Vol.10 戦国麻雀 / サイドポケット / ルーンマスター / 鉄道王 /Vol.53 パワースポーツ /Vol.59 パワーテニス / あっぱれ！ゲートボール アルバトロス / ウイニングショット / コナミのゴルフ / コナミのテニス / コナミのピンポン / コナミのベースボール / コナミのボクシング / パワーゴルフ / パワーリーグ パワーリーグII/ コナミ ハイパーラリー / バギーポッパー / ピクトリーラン / ロードファイター/ メタルギア（順不同）

無料！ ユーザー読者様に特別プレゼント！

いま下記アドレスにアクセスすると、けっきょく南極大冒険の続編「夢大陸アドベンチャー」（MSX版）が無料でプレイできます。この機会を是非お見逃しなく!!

今すぐアクセス!

http://game.i-revo.jp/micro/

©InternetRevolution　©ATLUS　©D4Enterprise,Inc　©G-mode Co.,LTD　©KOGADO STUDIO,INC.　©HUDSON SOFT　©Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.　©MICROCABIN CORP.　©NetFarm communications inc.　©TELENET JAPAN Co.,LTD　©WorkJam Co.ltd.

定価：860円
本体819円

© 2006 MICRO MAGAZINE　Printed in Japan

雑誌08917-06

4910089170661
00819